

セガサターン緊急情報満載! 月2回刊決定、次号は11月24日発売!

平成2年6月16日第三種郵便物認可

1995年12月1日発行
(毎月1回1日発行)
第11巻12号通巻132号

SOFT
BANK

SEGA セガサターンマガジン

SEGA SATURN

©セガ・エンタープライゼス

SATURN

MAGAZINE

NEXT GENERATION
SEGAGAME MAGAZINE

540 YEN

特報!

セガラリー・チャンピオンシップ
バーチャコップ
X-MEN
ヴァンパイア ハンター
ザ・キング・オブ・ファイターズ95
餓狼伝説3
闘神伝S
エアーズアドベンチャー
サクラ大戦
ゲボツカーズ

セガサターン
最新ソフト満載!

真・女神転生 デビルサマナー
ガーディアンヒーローズ
ドラゴン・フォース
ドラゴンボールZ 真武闘伝
機動戦士ガンダム
ダライアス外伝
北斗の拳
Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!
QUOVADIS

セガサターンCOMPLETE GUIDE!

ワールド アドバンスド大戦略
プリンセスメーカー2
X JAPAN
キング・オブ・ボクシング

次号で新創刊!!

緊急スクープ!

サターン版バーチャファイター2、
“2.1”に対応決定!

12月号
DECEMBER
1995

特集

95セガサターンマガジン
グランプリ前夜祭
全国150万人ユーザーが選ぶ、
'95ベストサターンソフトは!?

AM3研Am3!!!
電脳戦機バーチャロン
早くもサターン移植決定!?



11月24日から月2回刊決定!
第2、第4金曜日発売!!

SEGA™

Virtua Fighter™

CG Portrait series

第2弾 Vol.3 結城晶/Vol.4 パイ・チェン
11月17日 同時発売予定 各1,280円

Coming Soon!

「バーチャファイター3」を制作中のデザインチームによる
新規制作のオリジナルCG集

「バーチャファイター2」イメージヴォーカルアルバム
「Dancing Shadows」からのシングルカット&カラオケを収録

他のバーチャファイターのキャラクターの
CGポートレートも続々登場、応募券を5枚集めてデュラルをもらおう

抽選で50,000名様に「デュラル」プレゼント!

「バーチャファイターCGポートレートシリーズ」のパッケージ帯に付いて
いる応募券5枚(5キャラクター)を一口として同梱の専用応募ハガキに必
要事項を記入の上お送りください。抽選で50,000名様にバーチャファイ
ターCGポートレート「デュラル」をプレゼント。

締め切り: '96年2月29日(当日消印有効)

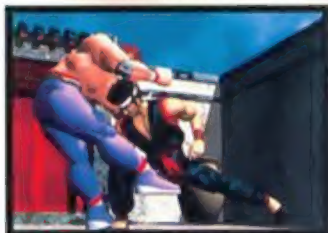
※発表は商品の発送をもってかえさせていただきます。
なお、商品の発送は'96年3月末日からになります。



© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1993, 1995



Vol.3 Akira Yuki



収録曲: 夏の嵐

Vol.4 Pai Chan



収録曲: Oh, My Shinin' Star



Vol.1 Sarah
Dancing Shadow

好評発売中



Vol.2 Jacky
Believe In Love

好評発売中



Vol.5 Wolf
CHAIN REACTION

12.8 発売予定



Vol.6 Lau
金色の雨

12.8 発売予定

VIRTUA FIGHTER 2 を飾る ヒーロー達が続々登場!

※ソフトにはすべてイメージヴォーカルサウンド&カラオケを収録。定価 各1,280円

Vol.7 Shun
嵐雲の夢

1.12 発売予定

Vol.8 Lion
Winner or Loser

1.12 発売予定

Vol.9 Kage
誰も知らない

2.9 発売予定

Vol.10 Jeffry
あの波を越えて

2.9 発売予定



ばくばく アニマル

世界飼育係選手権



3Dキャラが動きまわる!
落ち物パズルの新機軸!!

新発売 4,800円 (パズル)

もはや理屈抜き!

遊んでわかる、ひと味違うプレイ感覚。

次々落ちるエサブロックを動物キャラに食べさせて、さあ攻撃。

1P VS CPU、1P VS 2P、乱入モードと、

3種類のプレイモードで、きみもゲームに食いつこう!

これは痛快・対戦パズルゲームだ!



© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1995



演水
武漣

好評発売中 5,800円
(格闘アクション)



見よ! 他を寄せ付けない
本場の武術! これが水滸伝だ!



© 1995 DATA EAST CORP.



ゴールデンアックス ザ・デュエル

好評発売中 5,800円
(格闘アクション)



セガが誇る名作アクションが
対戦格闘ゲームにパワーアップ!



© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1994, 1995

すごいソフトは、セガサターンから
SEGA SATURN
セガサターン 好評発売中



●表示価格は消費税抜きの標準小売価格です。

セガサターンが としまえんに 乗り込んだ

ペアで
2万名様
ご招待!

- サターン250台で超新作ソフト、先取り遊び放題。
- 25面マルチスクリーンで、サターン版「バーチャファイター2」ゲーム大会。
- アーケードコーナーで、「ファイティングバイパース」金網デスマッチ。
- メインステージで、各ソフトメーカーの新作紹介や開発秘話、トークショーなど盛りだくさん。



サターン発売一周年記念イベント

娯楽の殿堂対決

としまえん

VS

SEGA SATURN™

11月23日(祝)・24日(金)・25日(土)

会場：としまえん内特設セガサターン館 入場無料(ただし予約招待券が必要です)

今すぐ、
往復ハガキで
ご応募
ください。

応募の締切は
11月15日(水)

記入例

返信用(表面)	送信用(裏面)
<input type="checkbox"/> (返信用) あなたの住所 あなたの氏名 あなたの電話番号	~希望日~ 11月24日 ~希望時間帯~ 第1希望...B 第2希望...C ●あなたの住所 ●あなたの氏名 ●学年または職業 ●あなたの電話番号

【予約招待券応募の方法】往復ハガキの往信用ウラ面に①希望日(11月23・24・25日の中から1日を選んでください。)

②希望時間帯(下記のA・B・Cの中から①で選んだ希望日の第1希望時間帯と第2希望時間帯を選んでください。)

③住所 ④氏名 ⑤学年または職業

⑥電話番号をご記入ください。[時間帯 A...10:30~12:30 B...13:00~15:00 C...15:30~17:30]

●返信用ハガキのオモテ面(あて先欄)にも、あなたの住所、氏名を必ずご記入ください。

※記入なき場合は無効となります。[宛先]〒164 東京都中野郵便局留「としまえんVSセガサターン」係

【予約招待券の発送】●返信用ハガキに、招待日時を記載し、「予約招待券」として返送いたします。「予約招待券」1枚につき、

2名様まで入場できます。●小学3年生以下の方は、保護者の同伴が必要です。

●応募者が多数の場合は、厳選なる抽選のうえ、当選者を決定させていただきます。

●としまえんの入園とセガサターン館の入場は無料ですがとしまえん内の遊戯施設等は有料です。●会場の混雑状況により、入場制限を行う場合があります。●としまえんへの入園に関して、近隣住民の方々へ迷惑をおかけしないために、前日以前および前夜からとしまえん入り口周辺にてお待ちいただくことを禁止いたします。●会場にて係員の指示および注意事項に従わず生じた事故については、主催者および運営主体は一切責任を負いません。●[イベントに関するお問い合わせ先]03-3240-7644 受付時間 月~金 10:00~17:00(除く祝祭日)

SEGA™

株式会社 セガ・エンタープライゼス

〒144 東京都大田区羽田1-2-12 お客様相談センター ☎0120-012235 受付時間 月~金 10:00~17:00(除く祝祭日)



VIRTUAL COP

バーチャコップ

11月24日
発売予定
[シューティング]
バーチャガン
同梱セット 7,800円
(バーチャガン1丁付)
●バーチャコップ単品 5,800円
●別売バーチャガン 2,900円

バーチャガン
ブラックボディ
の本格派!!



最もリアルで最も爽快!
世界初の3DCGガンシューティング
いよいよセガサターンに登場!!
射撃練習ができるトレーニングモードでは、
2P対戦も可能に。
テクスチャーマッピングの美しい画面と、
息もつかせぬテンポの展開で
ゲームを超えた臨場感が君に迫る!!

撃たれる前に
撃て!!!



©SEGA ENTERPRISES, LTD. 1994, 1995
※表示価格は消費税抜きの標準小売価格です。

SEGA SATURN
セガサターンから
お楽しみください



X

JAPAN

Virtual Shock

001

最新曲3曲を収録したセガサターン・ミュージック・エンターテインメント第一弾!

1994 X JAPAN 東京ドーム2DAYSのライブ映像をふんだんに収録

しかもメンバーが自ら監修。ゲーム感覚でバックステージ素顔のX JAPANに会える!



X JAPANの実際のスタッフも多数出演



フルスクリーン実写のライブシーンも収録



自分だけのオリジナルビデオを作成

Virtual Shock 001

NOW ON SALE

¥6,800 (Tax out)

© I² PROJECT co., Ltd. 1995 © EXCESS 24 1995

© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1995





シミュレーションRPG



全ては「治安執行」

という名を借りた、

バド村の虐殺が始まりだった。

帝国軍に背いた脱走兵
ブライアン・ステルバートに明日はあるのか

Cargo Dragon-Type1 Troop carrier/assault type



Dimensions: Span 45m
; length(thrust line horizontal) 75m
; height 8m
Weight: 6,800kg
Performance: Max speed 280km/h
; ceiling 22,000km
Pilot: 2
Armament: Sonic blaster, Laser cannon, Flame gun,
Flare bomb, Freeze bomb, Deadend weapon

Cargo Dragon-Type2 Troop carrier



Dimensions: Span 65m;
length(thrust line horizontal) 108m
; height 10m
Weight: 7,200kg
Performance: Max speed 190km/h
; ceiling 36,000km
Pilot: 3
Capacity of carrier: 20
Armament: Sonic blaster

Remake! ONE

フルアニメーション・ムービー化
されたオープニングとエンディング。
ドラマチックにアニメー
ションする主要イベント。



Remake! TWO

オリジナル構想に基づき、
強力に追加された
新たなキャラクター
新たな必殺技



あの「フェーダ」がパワーアップして帰ってきた

やのまん提供

Remake! THREE

声優をムービーと
アニメーションで、
ふんだんにフィーチャー



林延年/郷里大輔/緑川光/三田ゆう子/鶴ひろみ
屋良有作/銀河万丈/皆口裕子
丹下桜/池水通洋/八奈見乗児(以上青二プロ)
小森まなみ(特別出演)

MAMIのRADI からコミュニケーション

東海ラジオ	日曜	21:30~22:00
ラジオ大阪	日曜	24:00~24:30
九州朝日放送	日曜	24:35~25:05
STVラジオ	日曜	25:00~25:30

TV GAME RADIONS DJ / 内藤寛

TBS	日曜	25:00~25:30
ラジオ大阪	土曜	24:30~25:00

フェーダ
リメイクの
情報が聞ける!

近日発売!!
価格未定

©1994-1995 YANOMAN / MAX ENTERTAINMENT



ゲーム・エンターテインメント革命宣言

(株) やのまん ゲームソフト事業部

〒130 東京都墨田区本所4-19-3

SEGA SATURNおよびは株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、
SEGA SATURN専用の周辺機器ソフトウェアを表すものとしてその表示を承認したものです。



このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェア
および周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGA SATURN



27人の超戦士が、
真の戦場でキミを待つ!!

©バードスタジオ/集英社・フジテレビ・東映動画 ©BANDAI 1995

バンダイゲームステーション 03-3847-5090 [受付時間 月～金曜日(祝く祝日)10～16時]

電話番号はよく確かめて、おまちがえないようにしてください。

●東京23区以上の方は、市外局番(03)をお忘れなく/●受付時間外の電話はおさげください。

これまで悟空を始めたくさんの戦士たちが、幾多のバトルを繰り広げて来た…。
 ある者はただ純粋に強くなることだけを追い求めた…。
 また、ある者は戦士の“誇り”を護るために戦場に赴いた…。
 戦士たちは闘いの答えをその戦場に見いだすことはできたのだろうか……？
 そして今、新たな戦場が超戦士たちを待ち受ける！
 この闘いの“真”の答えを導くのはキミ自身しかない!!



武闘伝シリーズではおなじみの
 『デュアルスクリーン』を採用！
 さらに4方向にアングルが切り
 替わる『バックグラウンド・
 チェンジシステム』も新たに導入!!



誰もが楽しめるバトル設定で、
 ビギナーからエキスパートまで
 が大興奮!『勝ち抜き』『フリー対戦』
 『団体戦』でゲームモードも多彩に
 なったぞ!

11月17日発売予定!!

DRAGON BALL Z

ドラゴンボール

真武闘伝

対戦格闘アクションゲーム

CD-ROM ¥6,800(予価)(税別)



新登場の「Mr. サターンモード」!
 頭脳(?)を使ってゼニーを稼げ!!
 でも、最後の武器は折るだけ?



白熱する武闘台!『天下一武道会』
 を制するのは誰だ?!

セガサターン、SEGA SATURN は、(株)セガ・エンタープライゼスの商標です。



- 価格はメーカー希望小売価格です。
- 表示価格は、税別になっております。
- 写真・イラストと商品とは多少異なることがあります。
- 全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。

株式会社バンダイ

マルチメディア事業部

東京都台東区駒形2-5-4 〒111-81





怒涛の連鎖で一発逆転！そんな醍醐味と五カインキヤラで
 「ちびまる子ちゃん」が登場だ！アアニメと同じ豪華声優陣、
 楽しいリアクション、そして興奮の頭脳ゲームは、
 ズバリ、あなたを熱くするでしょう。

この連鎖は、
 ズバリあなたを熱くするでしょう。

ちびまる子ちゃんの

対戦 **ばずるだま**

TM

©さくらプロダクション/日本アニメーション1995 ©1995 KONAMI

セガサターン版ソフト 12月8日発売 メーカー希望小売価格 5,800円(税別)



※画面は開発中のものです。

GET THE SOFT

コナミ
セガサターン用
ソフト

ゲット・ザ・ソフトキャンペーン実施中!

コナミ株式会社
 本社/〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1

東京支店/〒101 東京都千代田区神田神保町3-25
 大阪支店/〒530 大阪市北区西天満4-15-10
 名古屋支店/〒450 名古屋市中村区名駅4-27-23

札幌営業所/〒060 札幌市中央区北一東5-2-9
 仙台営業所/〒980 仙台市青葉区本町2-17-27
 金沢営業所/〒920 石川県金沢市尾山町2-17

広島営業所/〒730 広島市中区大手町2-7-10
 高松営業所/〒760 香川県高松市番町1-1-5
 福岡営業所/〒810 福岡市中央区天神2-8-30

最新情報は
コナミテレホンサービス

学校とか、青春とか、恋愛とか



大ヒット恋愛シミュレーション、セガサターン登場。
セガサターン版ソフト '96年春発売予定 価格未定



※画面はプレイステーション版（開発中）のものです。

とまめま
メモリアル
forever with you™

©1995 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED

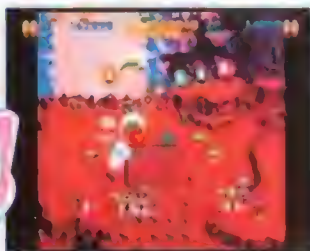
ただいま絶賛発売中！人気抜群4タイトル!!

「ツインビーヤッホー！」
「出たな!! ツインビー」の
豪華デラックスパック!

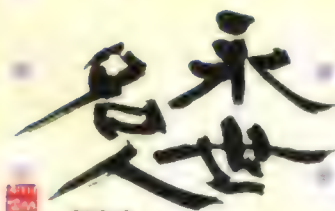


©1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

絶賛発売中 5,800円

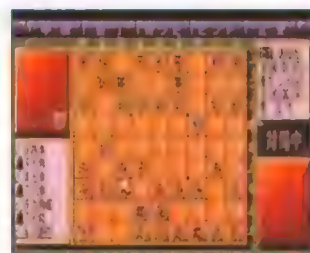


機能充実、白熱の対局、
本格将棋ここに極まる。



永世名人™
©1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED

絶賛発売中 5,300円



パワプロがプロ野球ゲームを
ここまでおもしろくした!



東京ドーム公認 / ©1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
(社)日本野球機構公認 IBM 8iS プロ野球公式記録使用

絶賛発売中 5,800円



「極パロ」パロディウスだ!」
夢のカップリング。



©1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

絶賛発売中 5,800円



※価格は全てメーカー希望小売価格、税別です。

スクラッチカードで
コナミ・セガサターン用ソフトを当てよう!
キャンペーン期間 平成7年5月19日～平成8年3月31日(当日消印有効)



全賞 1枚で、お好きなコナミ・セガサターン用ソフトを1本プレゼント。

銀賞 2枚そろえば、お好きなコナミ・セガサターン用ソフトを1本プレゼント。

銅賞 2枚そろえば、コナミ・セガサターングッズプレゼントに応募できます。(コナミ・セガサターングッズは毎月抽選で500名様に当たる。また当選者の発表は賞品の発送を兼ねて行われます。)

サターンぶよ通買って、ぶよサターンもらっちゃおう!

アンケートにお答えくださった方の中から抽選で、毎月10名様
にサターンぶよ通の抽選品をプレゼントいたします。
詳しくはSSぶよ通の取扱説明書をご覧ください。

輪
ぶ
よ
通
を
か
け
て

好評

株式会社



©COMPILE 1995 ©LMS Music 1995

GAME	輪をかけてヴァージョン・アップ!! 漫才デモ復活・初心者練習モードと通モードが新登場 /
VIDEO	輪をかけて興奮のライブ!! 第1回マスターズ大会のライブ・シーンを再現 /
SONG	輪をかけて響く熱唱!! 田中勝己の熱いメッセージ「ずっと/そばに/いるよ」他1曲を収録 /

通モード・エンディング・テーマ「ずっと/そばに/いるよ」ファン待望のシングル化 / 近日発売予定
 まなえ〜んツアー・キャンペーンソング「灼熱のファイヤードンス」NECアベニューより10月21日発売予定 /

★98版もよろしくね

発売中・定価4,800円(税別)

コンパイル

〒732 広島市南区京橋町1-7 アステ・第一生命ビルディング PHONE:082-263-6165(ユーザー・テレフォン)

社員募集 ■職種: プログラマー・デザイナー・システムエンジニア ■応募資格: 21歳以上27歳以下、高校3年以上経歴者
 ■応募方法: 1. 応募書類(履歴書・写真・学歴・住所・氏名・年齢・性別・希望職種・希望勤務地)を封入し、〒732-0292 広島市南区京橋町1-7 アステ・第一生命ビルディング 人事部 宛に送付してください。



●エースを叩く
 ●エースを叩く
 ●エースを叩く

一つの事件が、セガサターンを

J.B.HAROLD

ブルー シカゴ ブルース

BLUE CHICAGO BLUES

©1994,1995 RIVERHILL SOFT INC

株式会社 リバーヒルソフト

福岡市中央区大手門1-1-12 大手門バインビル6F 〒810
TEL092-771-3217 FAX092-751-5265

■商品の内容に関するお問い合わせは「ユーザーサポート係」まで
電話 092-771-0328 (祝祭日を除く月～金曜 13:00～17:00)
FAX 092-715-6683 (24時間受付)
■最新ソフトやイベントについての情報は「トーフインフォメーション」まで
電話 092-771-9333 (テープにて24時間ご案内しています)

震撼させる。



待望の本格ミステリーアドベンチャーゲームが、ついにセガサターンに登場。
セガサターンのスペックの限界に挑む、高品質の映像と音を作り出す舞台の中で、
プレイヤーは謎に満ちた連続殺人事件を追う刑事となり、シカゴの街をゆく。
捜査を進めるほど深まる謎。相次いであらわれる疑惑に満ちた人々、そして情報……。
限られた時間の中で、膨大な証拠と状況のジグソーパズルを解き明かし、
果たして、真犯人を追いつめることができるだろうか。

- ◆ 2カ月半のシカゴ&ハリウッドロケによる総延長100分の実写ムービー
- ◆ 実力派ハリウッド俳優ら総勢29名の登場人物、全17カ所の捜査地点
- ◆ ゲーム専用撮影、デジタル処理されたハイクオリティ映像
- ◆ 映画レベルの豪華声優陣による、日本語吹き替えナレーション

（**特報**

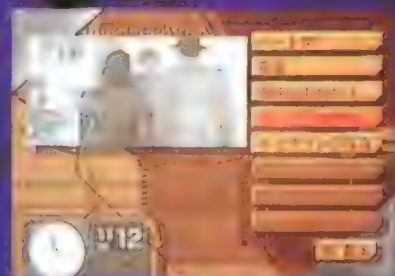
全国ショップ店頭で、「ブルー・シカゴ・ブルース」
についてくわしくわかる豪華パンフレット
「ブルー・シカゴ・ブルース 捜査ガイド・限定版」
がもらえる！

セガサターン専用ソフト

好評発売中

CD-ROM 2枚組

7,800円 (税別)



 **SEGA SATURN**



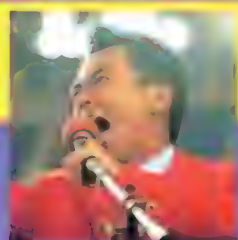
この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスがSEGA SATURN専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。

セガサターン専用ソフト

みんな〜 ニューヨークへ行きたいか〜!!

史上最大のクイズ番組
「アメリカ横断ウルトラクイズ」が
サターンで復活!!

アメリカ横断ウルトラクイズは、10,000問以上という史上最大数のクイズに挑戦し、人間の知力、体力の限界を試す超大型クイズゲームです。ウルトラドーム、成田空港、そしてアメリカ各地の有名都市の名所、旧跡を舞台に繰り広げられる過酷なクイズゲームの数々を乗り越えて、自由の女神の待つニューヨークまで向かいます。果たして「アナタ」は25,000人を越す参加者の頂点に立つことができるのでしょうか?



NTVの福澤朗
アナウンサーが
司会進行!

収録問題数
約10,000問!

全問題が
音声により出題!

贅沢な
全5コーナー
構成



1 チャレンジ・ザ・ウルトラクイズ
12のチェックポイントを勝ち
抜き、クイズ王を目指そう!



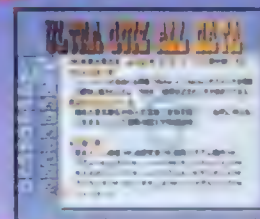
2 ウルトラクイズバトル
最高4人で、知力・体力・時
の運を競おう!



3 チェックポイント・トレーニング
好きなチェックポイントを選ぶ
得点もしよう!



4 ウルトラクイズ・トライアル
自分の実力をじっくり試そう!



5 ウルトラクイズ・データ
TVの第1〜16回大会の
データを研究しよう!



アメリカ横断 ウルトラクイズ

THE KING OF BOXING

キング・オブ・ボクシング

伝説のボクサーとなれ!

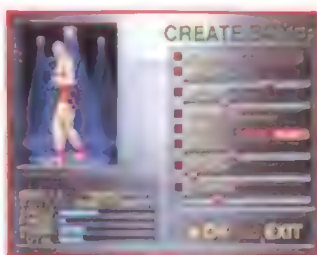


サターン初のポリゴンボクシングゲームが登場!
ポリゴンならではの滑らかな動きと自由な視点が、ボクシングの熱き世界を再現する!
君の作ったボクサーでチャンピオンを目指せ! さあ、チャレンジだ!



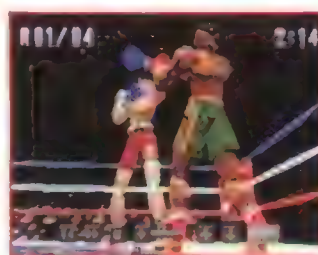
メインモード

30人もの個性豊かな世界ランカーと闘い、チャンピオンを目指すメインモード。2Pとの対戦プレイやスパーリングも可能



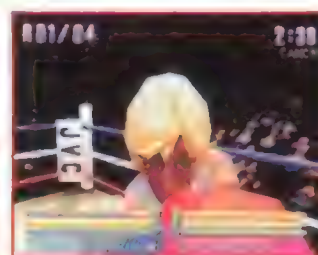
デビューモード

身長、体重、顔、コスチューム、ボクシングスタイルなど自由にエディットして自分だけのオリジナルボクサーを作成するデビューモード。作成したボクサーは一試合ごとに成長していく



リプレイ

1ラウンドまるごとのリプレイ機能を搭載! 自由な視点で、自由な速度でかっこいいKOシーンも楽しめる珍場面も逃さず再生!



サウンド

ハンチ、フットワーク、セコンドのかけ声、観客の声援など臨場感溢れるサウンドでリングの迫力をそのまま再現!

©1995 Victor Entertainment, Inc. ©1991 Electronic Arts



クラッシュを恐れていては、
この峠を攻め落とすことはできない。

業界初/実在する峠道をモデリングしたフルポリゴン・3Dレースゲーム登場!

- 箱根、生駒、大垂水などの峠道3コースを忠実にモデリング!!
- エンジン・ワイヤ・サスペンションなどをセッティングアップしてキミだけのマシンで、峠を極める!!
- 「キングバトルモード」(1P用)、「VSモード」(2P用)のほか、「TT(タイムトライアル)モード」を用意!!
- もちろん「セガサターン・レーシングコントローラ」にも対応!!



11月10日
発売!!

セガサターン専用ソフト 3Dレースゲーム(1人-2人用) 予価5,800円(税別)
CATLUS 1995 ALL RIGHTS RESERVED.

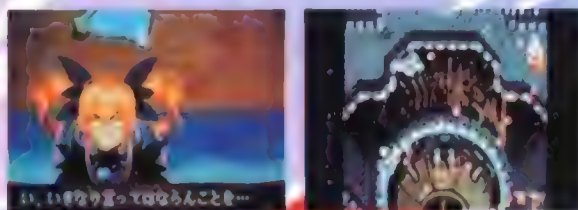
SEGA SATURN

■スタッフ募集中/ 〔職種〕1.ゲームデザイナー(企画) 2.プログラマー 3.キャラクターデザイナー 4.店舗スタッフ
※経験2年以上の方。詳しくはお気軽にお電話でお問い合わせください。総機部 ☎03(3235)7801

アトラス・テレフォンサービス 03-5261-2356(毎週月曜・水曜日の15:00~18:00祝日除く)

ゲームセンターで一世風靡した、彩京の縦スクロール・シューティングゲーム 「ガンバード」がセガサターンで今よみがえる!

20世紀初頭のヨーロッパで繰り広げられる
飛行家たちの奇想天外な大冒険物語/
キャラデザインに中村博文氏を起用/
アニメ・映画等で活躍中の声優陣によるデモ画面は圧巻//
ストーリーモードのほか、コンシューマオリジナルモードや、
ユーザー参加によるギャラリーモードを仕様追加//



SEGA SATURN

縦スクロール・シューティングゲーム(1人~2人用)

価格: 予価5,800円 (税別) プレイステーション版

©1994, 1995 PSIKYO SALES BY ATLUS

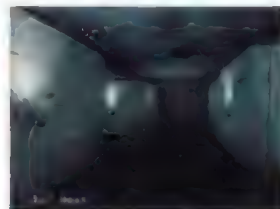
同時発売予定

12月15日
発売予定



サターン版オリジナル“メガテン”「真・女神転生 デビルサマナー」 がいよいよ年末登場!!

32Bitマシン・セガサターンの機能をフルに活用し、
2Dフィールド、3Dダンジョンをフルポリゴンで表現/
より立体的な空間をリアルに演出/登場悪魔300種以上/
そのほとんどは世界各地の神話・伝承から登場。
オリジナルの悪魔も登場し、合体も強烈な個性を発揮//



真・女神転生

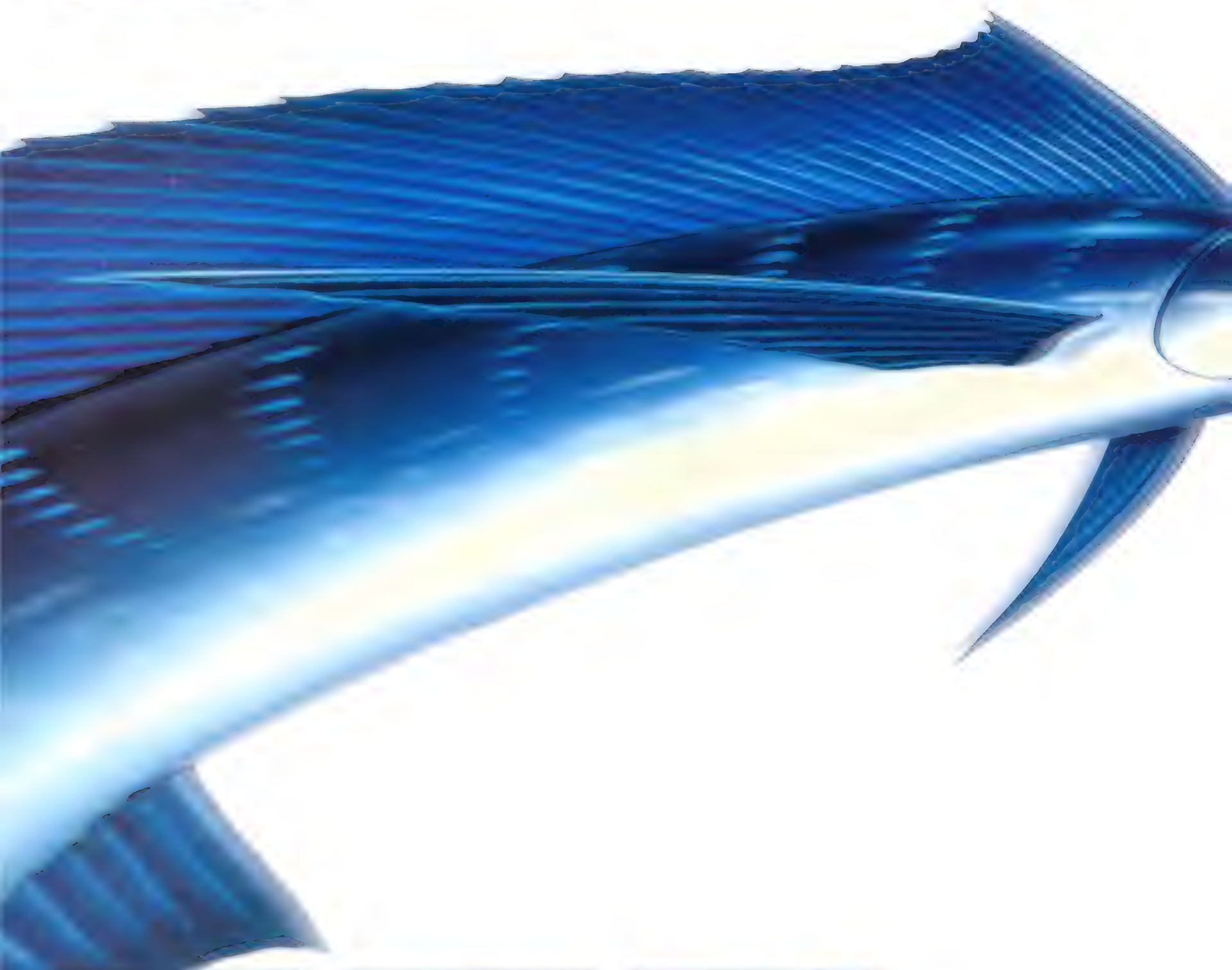
デビルサマナー

悪魔召喚師

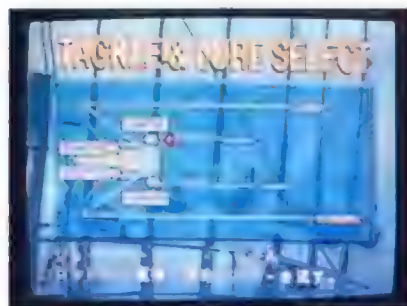
12月下旬
発売予定

SEGA SATURN

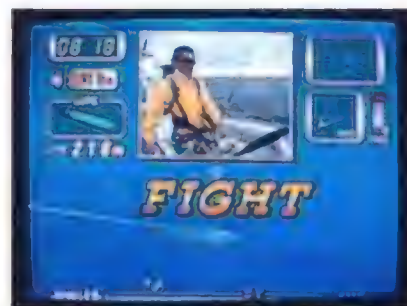
ロールプレイングゲーム(1人用) 価格: 予価6,800円 (税別) ©西谷史/シブス ©1995 ATLUS



プレイヤー自身が大海の中で自由に釣り場のポイントをセレクトできる。



タックル&ルアーセレクトのちの得点に関わる釣りゲームの醍醐味だ。



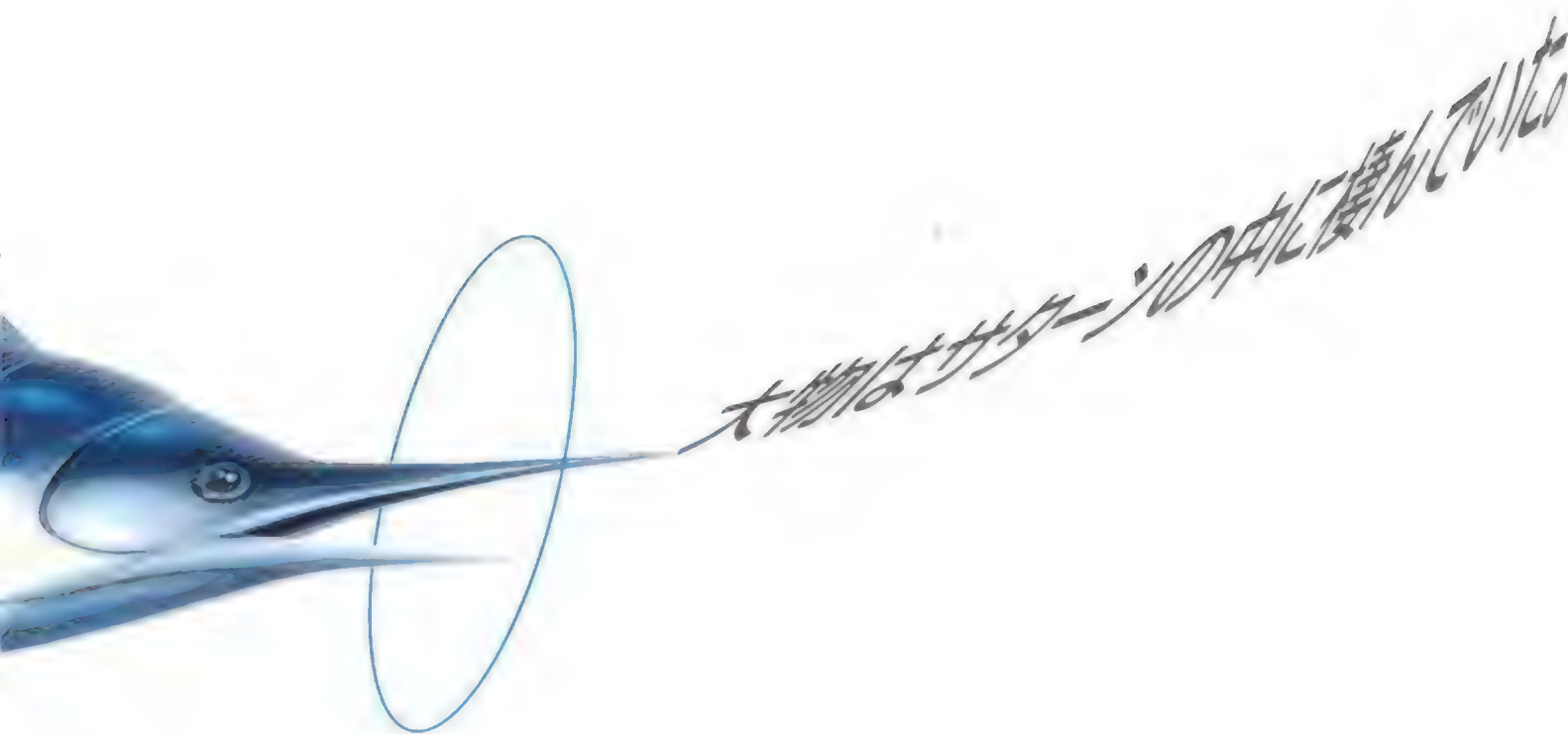
ヒットからファイトへの展開画面。松方氏実写とのシンクロが見どころ。



このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。



SEGASATURNおよびは株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器/ソフトウェアを表すものとしてその表示を承認したものです。



この手応えは何だ!この臨場感は何だ!実際のロケーションムービーと超リアルなポリゴンCGとでうみだす究極のフィッシング・シミュレーションがついにセガサターン版として登場。トローリングで巨大マリーン(かじき)の豪快な引きに圧倒され、ルアーキャスティングではブラックバスとの巧妙でかつ激しいファイトに酔いしれる。ポイントやルアー選びなど、釣りの醍醐味が満載した。スーパーバイザーの松方弘樹主演による海外ロケシーンを贅沢に盛り込み、本物の臨場感に迫る。超大物ヒットの感触と興奮を今この場で体験できるのだ。

【ジャパングームフィッシュ協会(JGFA)監修】

1996年1月発売予定 / 予価 ¥5,800(税別)

発売:

 **三井物産株式会社**

販売協力:

株式会社 メディアクエスト

東京都品川区上大崎4丁目5番37号 山京目黒ビル2F TEL03(3494)7904

あなたの大きな夢で、
綺麗になりたい。



日本中で熱烈なファンを広げ続ける
あの育成シミュレーションの最高峰
「プリンセスメーカー」第2弾が、
ついにセガサターンに登場!!
最高のグラフィックスと、
総勢100名を超えるキャラクターが
しゃべる豪華な内容であなたに贈ります。

●原作・イラスト／赤井孝美
●声の出演／久川 綾
田中真弓・龍本富士子
千葉千恵巳・小川真司
松下美由紀・草地章江 ほか

セガサターン版
CD-ROMソフト
好評発売中!!
標準価格7,800円
初回プレス版のみ
プレミアムグッズ
プレゼント



(3DO版「プリンセスメーカー2」
'95年12月9日発売!!)

PRINCESS MAKER 2

プリンセスメーカー2

©GAINAX / AKAI Company © 1995 MICRO CABIN CORP.



セガサターン専用ソフトとして、セガサターンで遊ぶことができます。

SEGA SATURN 専用ソフトとして、セガサターンで遊ぶことができます。

SEGA SATURN 専用ソフトとして、セガサターンで遊ぶことができます。

イラスト量&政略本も
96年1月末発売予定!!
[VIDEO・LD版]オリジナル
アニメシリーズPART1
—96年春リリース予定—

結婚

Marriage

Marriage is perhaps the most important event of our lives. Now with the new game "Marriage" you can experience your future. Enjoy your imaginary life with the man or woman of your dreams!



泣かせるなんてもつてのほか。誠意とプレゼンでカバーしよう!



「見る」「さわる」など各種アイコンを使って相手との会話を楽しもう!

95年12月
発売予定
¥6,800円

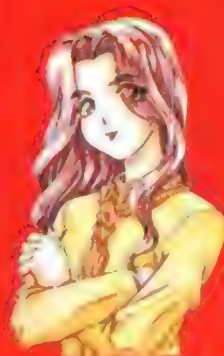
セガサターン用
キーボード・マウス(別売)
「結婚前夜」先行発売!
(イラスト) 本誌限定出典の美しいイラスト
大人気好評発売中!!
2,000円(税別)

登場!



仕事に、デートに、
ハブニング!
持ちうる数々のイベント

セガサターンに



「出逢い」からはじまり
「交際」「婚約」「結婚」へ、
もしかして「離婚」も?

新感覚ゲーム



男性も女性も楽しめる
「デュアル・ユーザー・
システム」を導入

シミュレート。



豪華キャスト
人気声優
10人勢揃い!!

「結婚」を

HEADROOM
最新作!

SHOGAKUKAN PRODUCTION

©HEADROOM・©SHOGAKUKAN・©ANIPRO・©WESTONE

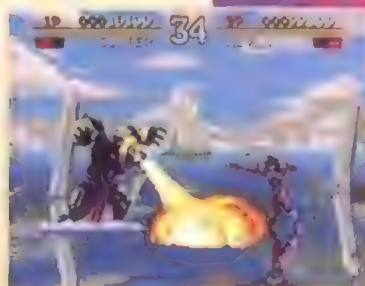
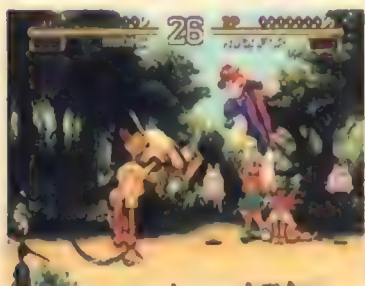
「発売元」
(株)小学館プロダクション
〒104 東京都千代田区神田神保町2-20
TEL.03/3222-9653 FAX.03/3222-0097

ギャラクシーファイト -UNIVERSAL WARRIORS-

ギャラクシーファイト
ユニバーサル・ウォリアーズ

愛とは…勇気とは…
戦慄の無限フィールドを駆け抜ける
神をも恐れぬ戦士たち。

サンソフト
格闘シリーズ
第1弾



サターン版開発中の画面です。

格闘超新星。



イージーオペレーションで初心者にも安心!!

新ルーチンで
クリアもバッチリ!

業務用の難易度に加え、**くん**と
簡単になったVERY EASYで、初心
者でもクリア可能だ!

コマンド入力か
できない人でもOK!

入力が難しい必殺技も、SPECIAL
COMMAND MODEで楽々出せるぞ!

ダッシュ&バックステップ
が思いのまま!

ダッシュ&バックステップがボタン
1つでできるぞ! ダッシュをからめた、
テクニカルな闘いが簡単に楽しめる!

さあ、これでエンディングは君のものだあっ!!

11月22日発売!

セガサターン版

5,800円(税別)



プレイステーション版

'96年1月 発売予定

5,800円(税別)

「セ」マーク及び「PlayStation」は
(株)ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

合計300名様、抽選でプレゼント!!

A賞

ギャラクシーファイト
特製サターンパット



B賞

ギャラクシーファイト
特製2枚組オリジナルテレカ



サウンズ
オブ
ライト

ギャラクシーファイト
音楽CD



応募方法

商品同封のアンケートハガキに必要
事項を記入の上ご応募ください。

抽選方法

A賞・B賞の抽選にもれた方の中から
ギャラクシーファイト賞が選ばれます。

発表

当選の発表は発送をもってかえさせ
ていただきます。

ギャラクシーファイト プレミアム キャンペーン

Wizard's Harmony™

ファンタジー育成
シミュレーションゲーム
そだベンチャー



彼女はウィザーズハーモニーのオープニングとエンディングを歌ってくれる井上佳子さん、21才です。

彼女はもとFM放送のDJをやっていただけあって、人を惹きつける歌唱力はバツグン。みんなで応援しよう。

なお、ゲーム中ではシンシアの声を担当しているのでよろしくね。

ファンレターはアークシステムワークス、井上係までお願いします。

ウィザーズハーモニー

新春発売予定

定価 4,900 円(税抜)

アークシステムワークス株式会社

〒222 神奈川県横浜市港北区新横浜2-4-15

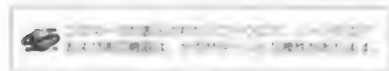
太田興産ビル新横浜 6F

TEL 045-470-1550 FAX 470-1551

プレイステーション・セガサターン
同時発売決定！



“PS”マークおよび“PlayStation”は株式会社
ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。



アークシステムワークス株式会社
〒222 神奈川県横浜市港北区新横浜2-4-15
TEL 045-470-1550 FAX 470-1551

インターネットでアークシステムワークスのホームページと「ARC TIMES」を公開中です。「ARC TIMES」では、ゲーム情報に限らず、雑学クイズや美術館などの情報など、さまざまな話題を週に2回お届けしています。興味がある方は、以下のアドレスに気軽に遊びに来てください。また、“エグゼクター”や“ウィザーズハーモニー”の情報満載のコーナーも開設しています。

ADDRESS =

<http://www.arcsy.co.jp/>

育成ゲームとアドベンチャーゲームが合体した

“そだベンチャー”

みんな、みんな、聞いてよー、たいへんなのー。シンシアが行っている「スキル&ウィズダム」という学校があるんだけどね。それでね、その「ウィザーズアカデミー」というところでマスターをしているお兄ちゃんが、こまってるの。なんでかってゆーとね、いまね、お兄ちゃんしか仲間がいなから、学校のえらい人が仲間を5人以上に増やして、なんかいいことをしないとアカデミーをつぶしちゃうんだって、そんなのヤダよね。シンシア、お兄ちゃんといっしょにアカデミーに入りたいから、お兄ちゃんを応援するんだ。それでね、お兄ちゃんが言ってたんだけどね、学校みんなに声をかけて、たくさん仲間になってもらって、最後の学生生活を楽しむんだってー。もちろん、「ウィザーズアカデミー」がつぶれちゃわないよーにみんなに手伝ってもらいたいのー。シンシアからのお願いだよ。みんな手伝ってねー。

48の伝説

STRAHL

シュトラール

アレクシス・ホークフィールド。
静かで平和な村に暮らすごく普通の青年。
ある日彼は、村の入口で待たれず前の一人の老人を助ける。
その老人こそ、この世界の創造主の世をしのぶ仮の姿であった。
アレクシスの中に、世を創するもの、の素質を見いだした創造主は、
彼に向かってこう言った。
「汝が望みさえすれば、神にもなれよう。その力試してみたくはないか？」
若く希望に満ちあふれたアレクシスにとって、それを断る理由は何処にもなく、
彼は万物の源を封印した、七つのクリスタルを求める試練の旅へと出立つ。
行く手に待ち受けるのは、様々な敵と闘い、
果してアレクシスは無事試練を乗り越えることができるのか。
そして、その身は神になれるのか……？
全ての結末はあなたの腕にかかっている。

ゲームシーンの全てを
フルアニメーションムービー
映画の興奮と感動をリアルタイムで
感じる。まさに新世代のアクション
チャージゲームです。

君は、全ての結末を見ることが出来る。
48種類のマルチエンディング
エンディングは、プレイヤーの善行とプレイ
レベルによって、48種類にも変化。プレイ
する度、新たな感動がプレイヤーの心を
とらえます。

リアルなサウンド、迫力の効果音
デジタルならではのクリアなサウンドが
汗ばむ迫力のシーンを彩ります。

「方向ボタン」+「2ボタン」のシンプル操作！
操作は、「方向ボタン」+「2ボタン」の簡単
操作。煩わしいコマンド操作等になやまされ
ることなく、ゲームワールドを堪能する
ことができます。



※写真は開発中のものです。

フルアニメーション・インタラクティブ・ムービーゲーム

豪華声優陣を起用
Voice Cast

林 延年
佐藤正治
幸野善之
萩森侖子
阪 治



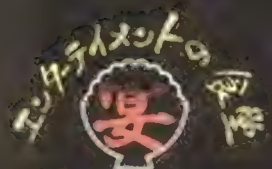
堀川 亮



塩沢 兼人

定価4,800円
(税別)

11月24日発売!!



株式会社 メディアエンターテイメント



©1995 Media Entertainment Inc.
©1985 DATA EAST CORP.

〒151 東京都渋谷区幡ヶ谷1-9-4 タワーズ10 505 TEL.03-3320-4191

Media
Entertainment

HAL
TOPICS

新しいこと、便利なこと
HALから



3RadD

スリーラッド

SRS (●)
3-D SYNTHESIS

テレビゲーム・コンピュータゲーム用



MADE IN U.S.A

定価：7,800円

ACアダプタ・ステレオケーブル付

国内総代理店

株式会社 ハル・コーポレーション

〒130 東京都墨田区両国4-8-10 MYSビル2F
TEL03-3846-4751 FAX03-3846-4775

製造元

Genoa
SYSTEMS CORPORATION

このスゴサの秘密はアメリカのSRS社の特許技術「SRS-3-D Sound Technology」によるもの。**接続は超簡単!** 買ったその日から、君の部屋で映画館やゲームセンターみたいな**大迫力のサウンド**が体感できる。

闇に潜むモンスターの足音、激しい爆音をあげて墜落する巨大な空中戦艦、うなりをあげるエンジン音に激突音等が超リアルに君の体をゆさぶるぞ。

ぜひ君も**3RadD**が実現する**バーチャルリアリティサウンド**のスゴサを体感してほしい。

※本製品の価格及び仕様は予告なく変更することがあります。※価格には消費税は含まれておりません。ご購入の際には、消費税額をお支払いください

取り扱い店

●エマーズン●おもちゃ流通センター●カメレオン倶楽部●クウム●クラフト●三遊堂●J&Pテクノランド●上新エキサイト●九十九電機●TVバニック●ドキドキ冒険島
●ドルフィン山本●長崎屋●ばお●バンバン●BIG SPOT●ビルフェロー●ファミコンランド●ブルート●ベスト電器本店●アイ信マルチメディア館●モンキーランド●遊コン
●ユニー●夢工場●ラオックス コンピュータゲーム館●わんぱくこぞう●クリエイティブヒューマン●南小島電器商会●エルコモン●遊民's L.S.P●ネオランド熊谷店
●有漆原塗装工業●おもちゃのバビー●アメリカンドリーム●シータショップ●西那須野マンネンヤ●パラダイス21●FCワールドばお

以上の各本支店でお取り扱いしております。(一部の支店を除く)

The 3RadD employs SRS (●) technology licensed from SRS Labs. SRS (●) technology holds the following patents.
U.S. Patent Numbers 4748669, 4841572, 4866774

陣取りゲーム風味

「惑星開拓シミュレーション」登場!

ただいま 惑星開拓中!



プレゼント!

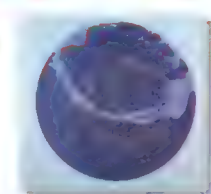
好評発売中!!
定価5,800円(税別)

夜空の星に君の名前を付けられる権

- プレイステーションソフト「ただいま惑星開拓中!」のパッケージに入っているアンケートハガキの質問に答えて送ってネ!
- 12月から3カ月連続で抽選し、毎月3名(合計9名)の方に「夜空の星に君の名前を付けられる権」をプレゼントいたします!(最終締切日:平成8年2月末日消印有効)
- 当選された方は、「国際星名登録機関(アメリカ)」で登録され、登録が完了すると、豪華額入り「証明書」、登録された名前と星の位置を示した「カード」や「星図」、「星座図」がお手元に届きます。
- 惜しくも当選されなかった方にも抽選で100名様に「ただいま惑星開拓中!」オリジナルテレホンカードをプレゼントしちゃいます!



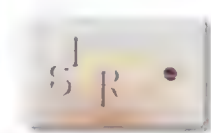
▲星図



▲星座図



▲証明書



▲カード



▲オリジナル
テレホンカード

ALTRON

株式会社アルトロン TEL.03-3440-0603
〒141 東京都品川区北品川5-9-41 TKB御殿山ビル4F

© 1995 ALTRON CORPORATION

代々木アニメーション学院

社団法人 日本映画テレビ技術協会 財団法人 日本視聴覚教育協会 社団法人 日本漫画家協会



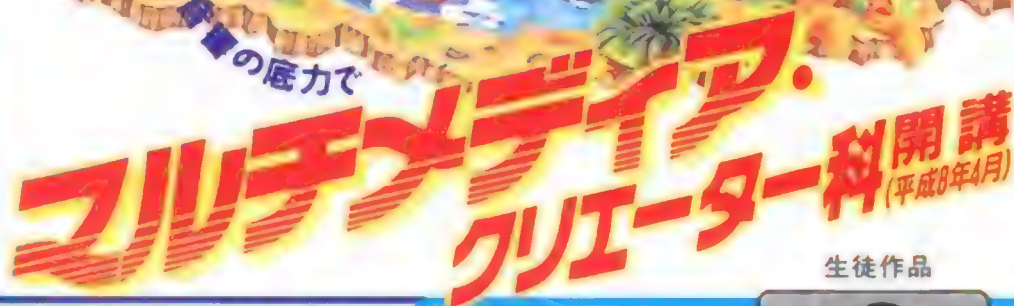
（註：該項已明定於本年5月開辦，此處，為科學出版社第一版。）

上海大学图书馆藏

[illegible]

其例證

平成8年4月生願書受付中



生徒作品

年中無休
24時間

全校設備
（常設者全開）

母親・在学中と
同居居住

●全日制 月 金 ●新習得学生・入学ローン、銀行ローンあり
●入学資格・最低教育卒年以上 ●一般共同寮・アパートありせん

無料進呈 無料参加学院説明会

見学日時 TELご予約を)

【国内画・無料体験・説明会の申込者】
ハガキに「1」は新2年名(7リガキ)2丁514年給5学年(開校)5

三六五、東京招港徐區供年申：第 2、3、4、5、6、7、8、9、10、11、12、13、14、15、16、17、18、19、20、21、22、23、24、25、26、27、28、29、30、31、32、33、34、35、36、37、38、39、40、41、42、43、44、45、46、47、48、49、50、51、52、53、54、55、56、57、58、59、60、61、62、63、64、65、66、67、68、69、70、71、72、73、74、75、76、77、78、79、80、81、82、83、84、85、86、87、88、89、90、91、92、93、94、95、96、97、98、99、100、101、102、103、104、105、106、107、108、109、110、111、112、113、114、115、116、117、118、119、120、121、122、123、124、125、126、127、128、129、130、131、132、133、134、135、136、137、138、139、140、141、142、143、144、145、146、147、148、149、150、151、152、153、154、155、156、157、158、159、160、161、162、163、164、165、166、167、168、169、170、171、172、173、174、175、176、177、178、179、180、181、182、183、184、185、186、187、188、189、190、191、192、193、194、195、196、197、198、199、200、201、202、203、204、205、206、207、208、209、210、211、212、213、214、215、216、217、218、219、220、221、222、223、224、225、226、227、228、229、230、231、232、233、234、235、236、237、238、239、240、241、242、243、244、245、246、247、248、249、250、251、252、253、254、255、256、257、258、259、260、261、262、263、264、265、266、267、268、269、270、271、272、273、274、275、276、277、278、279、280、281、282、283、284、285、286、287、288、289、290、291、292、293、294、295、296、297、298、299、300、301、302、303、304、305、306、307、308、309、310、311、312、313、314、315、316、317、318、319、320、321、322、323、324、325、326、327、328、329、330、331、332、333、334、335、336、337、338、339、340、341、342、343、344、345、346、347、348、349、350、351、352、353、354、355、356、357、358、359、360、361、362、363、364、365、366、367、368、369、370、371、372、373、374、375、376、377、378、379、380、381、382、383、384、385、386、387、388、389、390、391、392、393、394、395、396、397、398、399、400、401、402、403、404、405、406、407、408、409、410、411、412、413、414、415、416、417、418、419、420、421、422、423、424、425、426、427、428、429、430、431、432、433、434、435、436、437、438、439、440、441、442、443、444、445、446、447、448、449、450、451、452、453、454、455、456、457、458、459、460、461、462、463、464、465、466、467、468、469、470、471、472、473、474、475、476、477、478、479、480、481、482、483、484、485、486、487、488、489、490、491、492、493、494、495、496、497、498、499、500、501、502、503、504、505、506、507、508、509、510、511、512、513、514、515、516、517、518、519、520、521、522、523、524、525、526、527、528、529、530、531、532、533、534、535、536、537、538、539、540、541、542、543、544、545、546、547、548、549、550、551、552、553、554、555、556、557、558、559、560、561、562、563、564、565、566、567、568、569、570、571、572、573、574、575、576、577、578、579、580、581、582、583、584、585、586、587、588、589、590、591、592、593、594、595、596、597、598、599、600、601、602、603、604、605、606、607、608、609、610、611、612、613、614、615、616、617、618、619、620、621、622、623、624、625、626、627、628、629、630、631、632、633、634、635、636、637、638、639、640、641、642、643、644、645、646、647、648、649、650、651、652、653、654、655、656、657、658、659、660、661、662、663、664、665、666、667、668、669、670、671、672、673、674、675、676、677、678、679、680、681、682、683、684、685、686、687、688、689、690、691、692、693、694、695、696、697、698、699、700、701、702、703、704、705、706、707、708、709、710、711、712、713、714、715、716、717、718、719、720、721、722、723、724、725、726、727、728、729、730、731、732、733、734、735、736、737、738、739、740、741、742、743、744、745、746、747、748、749、750、751、752、753、754、755、756、757、758、759、760、761、762、763、764、765、766、767、768、769、770、771、772、773、774、775、776、777、778、779、780、781、782、783、784、785、786、787、788、789、790、791、792、793、794、795、796、797、798、799、800、801、802、803、804、805、806、807、808、809、810、811、812、813、814、815、816、817、818、819、820、821、822、823、824、825、826、827、828、829、830、831、832、833、834、835、836、837、838、839、840、841、842、843、844、845、846、847、848、849、850、851、852、853、854、855、856、857、858、859、860、861、862、863、864、865、866、867、868、869、870、871、872、873、874、875、876、877、878、879、880、881、882、883、884、885、886、887、888、889、890、891、892、893、894、895、896、897、898、899、900、901、902、903、904、905、906、907、908、909、910、911、912、913、914、915、916、917、918、919、920、921、922、923、924、925、926、927、928、929、930、931、932、933、934、935、936、937、938、939、940、941、942、943、944、945、946、947、948、949、950、951、952、953、954、955、956、957、958、959、960、961、962、963、964、965、966、967、968、969、970、971、972、973、974、975、976、977、978、979、980、981、982、983、984、985、986、987、988、989、990、991、992、993、994、995、996、997、998、999、1000、1001、1002、1003、1004、1005、1006、1007、1008、1009、1010、1011、1012、1013、1014、1015、1016、1017、1018、1019、1020、1021、1022、1023、1024、1025、1026、1027、1028、1029、1030、1031、1032、1033、1034、1035、1036、1037、103

お問い合わせ 0120-310-042 3 盛を世に

合わせ
0120-310-042
フリー サイノ ストウイイ
0120-310-595

ミュージック・ビジネス科
ミュージック・アーティスト科



東京校	厚志校	八王子校	入敷校	名古屋校
12月14日	12月14日	12月14日	12月10日	12月10日
1月14日	1月14日	1月14日		
福岡校	仙台校	ひがし校	札幌校	広島校
12月15日	1月15日	1月15日	12月23日	1月19日
1月15日	2月11日	1月15日	1月19日	1月19日

旭川市	盛岡市	新潟市	長野市	宇都宮市
12/11/11	12/11/11	12/11/11	12/11/11	12/11/11
千代田市	静岡市	京都市	和歌山市	岡山市
12/11/11	12/11/11	12/11/11	12/11/11	12/11/11
松山市	高松市	宮崎市	鹿児島市	
12/11/11	12/11/11	12/11/11	12/11/11	

■東京(本部)校 ■東京ひがし校 ■大阪校 ■名古屋校 ■福岡校 ■仙台校 ■札幌校 ■原宿声優スタジオ ■八王子特撮ステージ

[illegible]

お申し込みは下記へ

〒150 東京都渋谷区神宮前1-19-8-SS-11 代々木アニメーション学院

☎(03)3470-1105 原宿声優スタジオ





SEGA SATURN

莫大な動画枚数を駆使した名作ソフトが、新たなるデザインを得て今甦ります!!

フルアニメーションゲーム

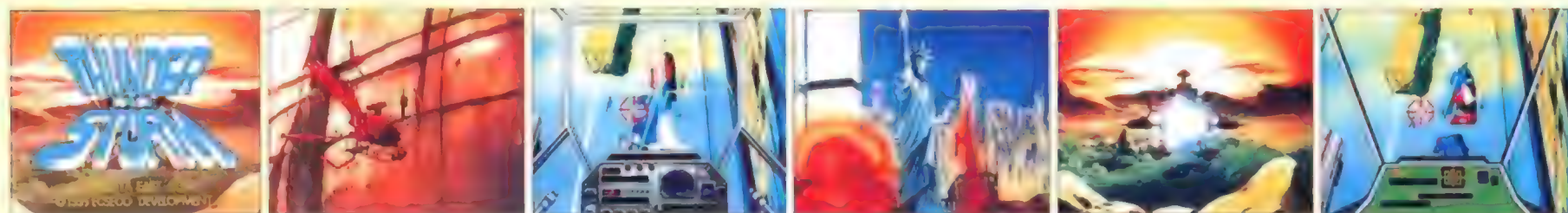
"Thunder Storm & Road Blaster"



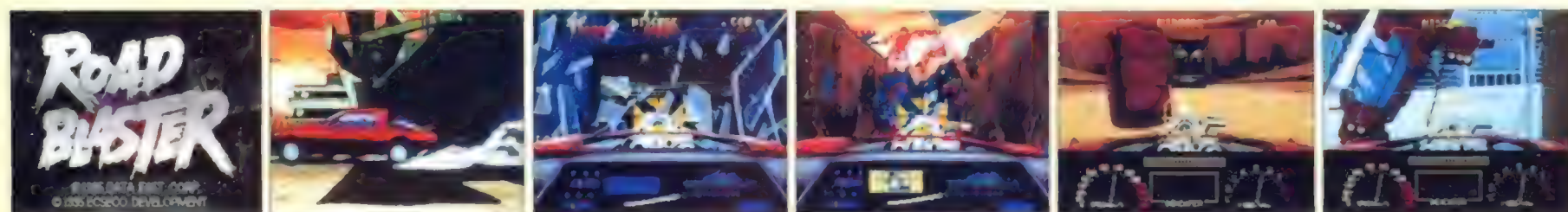
&



●2つのゲームモード:アーケード版の仕様を忠実に再現したアーケードモードとプレイステーションとサターンそれぞれ独自のアレンジ、パワーアップを施したオリジナルモードの2つのゲームモードを搭載!●コレクション仕様の2枚組:サンダーstormとロードブラスターを各1枚のCD-ROMに収録した2枚組で発売!



●サンダーstorm(1984年 データイースト作品):武装テロリスト集団を殲滅すべく出撃した最新鋭攻撃ヘリLX-3。全編フルアニメーションによるゲーム画面での迫真の空中戦! 迫力のアニメーション映像とスリリングなシューティングの融合が産み出すインタラクティブムービーシューティング!



●ロードブラスター(1985年 データイースト作品):モンスターカーを駆り、妻の仇、凶悪な暴走族に復讐の戦いを挑む男。ドライバー視点のゲーム画面はすべてをフルアニメーションで構成。次々とカットインするビジュアルが緊張感を盛り上げる! 息をもつかせぬカーアクションの魅力をインタラクティブムービーアクションで!

●「サンダーstorm&ロードブラスター発売記念キャンペーン」開催!! 本ソフトをお買い上げの方の中から、抽選で毎週1,000名様、4週連続総計で4,000名様に、1984年~85年当時のアーケード版の貴重な開発資料をもちこんだ「特製メモリアルブックレット」をプレゼント!! くわしくは本ソフト封入のアンケートハガキをご覧ください。

株式会社エクセコ・デベロップメント 〒104 東京都中央区銀座5-10-5 サエグサ第一ビル ●ユーザーサポート03(5568)2878(月~金)13:00~17:00 ©1984,1985 DATA EAST CORP. ©1995 ECSECO DEVELOPMENT.
この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスがSEGA SATURN専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許したものです。"E"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

ECSECO

絶賛
発売中!

サンダーstorm&ロードブラスター

プレイステーション版・セガサターン版同時発売!! CD-ROM2枚組 標準価格6,800円(税別)

あしたのジョー2



企画・監修：ちばてつや 制作：東映アニメーション

ビデオCD版 全16巻

NOW ON SALE

2,800円(税抜価格)
2,884円(税込価格)
VOL.1のみ 50分1枚

3,800円(税抜価格)
3,914円(税込価格)
VOL.2~16 72分1枚

59,800円(税抜価格)
61,594円(税込価格)
全16巻・セットボックス

遂に待望のビデオCD化!
永久コレクションにふさわしい
クオリティで、全16巻、47話。
ジョーが、鮮烈に甦る!

新・エースをねらえ!

ビデオCD版 全9巻
'95.10月
一斉発売

2,800円(税抜価格)
2,884円(税込価格)
VOL.1~2 50分1枚

3,800円(税抜価格)
3,914円(税込価格)
VOL.3~9 72分1枚

32,200円(税抜価格)
33,166円(税込価格)
全9巻・セットボックス



監修：山本鈴美香 TMS

今、ひとりの少女が新しい世界へ
華麗なる第一歩を踏み出した...。
白いコートの上で弾ける
ひろみの青春ストーリー。
ビデオCD全9巻、25話。

●プレイバックコントロール機能対応(ビデオCD Ver 2.0)

株式会社ダイナウェア

本社 〒562 大阪市東淀川区東中島3丁目3番11号 TEL072-27-2051
東京本部 〒150 東京都渋谷区恵比寿1丁目20番18号三連ビル新館 TEL03-5449-3211(代表)
毎日営業部 〒541 大阪市中央区南船場4丁目3番2号オーシャンランドビル TEL06-244-0660(代表)
名古屋支所 〒460 名古屋市中区栄2丁目7番3号瑞穂ソニックビル TEL092-724-8611(代表)

制作協力：メディアマシク・インタラクティブ株式会社

このビデオCDを再生できる機種は以下の通り。

1.ビデオCDの再生に必要不可欠な全ての機能(Compact Disc Digital Audio、ZCD1、DVDムービー)

2.ビデオCDの再生に必要不可欠な全ての機能(ビデオCDの再生に必要不可欠な全ての機能)

また、このビデオCDの再生に必要不可欠な全ての機能(ビデオCDの再生に必要不可欠な全ての機能)を有する機種は、再生できる機種は以下の通り。

●このVIDEO CDはMPEG-1方式の圧縮技術を使用しています。したがってオリジナルの映像とは、多少異なって見える場合があります。●記載されている会社名、商品名は、各社の商標および登録商標です。

スタジオでシャッターをきるのはアナタ。
ファインダーの向こうにあたしたち……



♥ ファンレター待ってるわ! ♥

ファンレターの送り先

浅川優保 ・ ・ 株式会社ワールドラン 東京都渋谷区渋谷1-8-6 富強坂STビル8F
中井淳子 ・ ・ 株式会社メディアボックス 東京都中野区本町5-12-11 石川ビル2F
杉浦あゆみ ・ 有限会社 JAP 東京都豊島区池袋2-54-5 スナラン117 605号

18
成人用

バーチャフォトスタジオ

VIRTUAL Photo Studio

カメラマン シミュレーションゲーム

サターン版
バーチャフォトスタジオ
12月下旬発売予定
CD-ROM 1枚
¥6,800 (税別)

セクシーメイキング
ビデオプレゼント

アンケートハガキを送って頂いた方の
から抽選でバーチャフォトスタジオメイ
キングビデオをプレゼントいたします。

【キャスト】

西音寺 豪
モデル

蛭 雪次郎
浅川優保
杉浦あゆみ
中井淳子

カメラマン

買ってくれたあなた

AKKaim

株式会社アクレイムリデバン

〒100 東京都千代田区有楽町1-6-4 千代田ビル5F

アクレイム・サービスセンター 03-3501-7288

©1995 AKKAIM INC. ALL RIGHTS RESERVED. ACCU-M JAPAN

第3号も絶好調! 最新情報盛りだくさん!

NEO・GEO WORLD

Vol.3

880円
(税込)

超最新情報 1 サムライスピリッツシリーズ第3弾!!

サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣

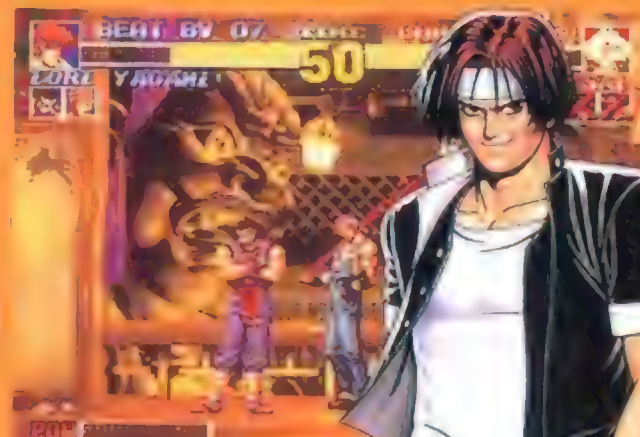
超最新情報 2 NEO・GEO初のRPG登場!!

真説サムライスピリッツ 武士道烈伝

K.O.F'95、餓狼伝説3がサターンに
移植される!? ~SNKとSEGAのビッグ提携の真相

超鉄ブリキンガー
ADKワールド
ゴール! ゴール! ゴール!
アイドル麻雀
ファイナルロマンス2
NEO Mr.DO
くにおの熱血闘球伝説
パズルdeポン!
将棋の達人

【攻略スペシャル】
天外魔境真伝
超人学園ゴウカイザー
パルスター
ステーキスウィナー
ソニックウイングス3



ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
最終攻略 & チーム組み合わせ2024通り完全掲載!

10月30日発売!

SOFT
BANK

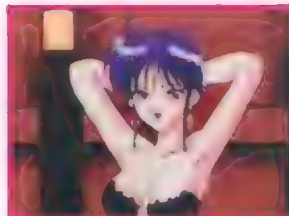
ソフトバンク株式会社 / 出版事業部
販売局 TEL.03-5642-8100

© SNK

X指定
18歳以上

★テレビアニメをこえたか!?
動きもいり、静けさもいり!

初回生産分のみ原画&設定資料集付き!
3、000枚数
枚以上!



●わたしたち、キュートな5人と麻雀ゲームでデートしましょう。
●勝負に勝てば、わたしたちの色々なポーズやアクションが見られるわよ!



魅惑の豪華声優陣!

冬馬由美 根谷美智子 富沢美智恵 大谷育江 氷上恭子

ときめき麻雀パANDA

恋のてんぱいビート

好評発売中! 価格6,800円(税別)

★ときめきスレセント★

- ・使用セル画/
- ・オリジナルテレカ/
- ・声優サイン入り色紙
- ・ときめきステッカー
- ・抽選でプレゼント!

▼応募方法▼
お買い上げ商品の中に入っているアンケートハガキに希望のグッズを記入してお送りください。
●キャンペーン応募が切/12月31日まで

サタールの最新情報をパーフェクト・フォロー!

SEGA (セガサターンマガジン)

SATURN

MAGAZINE NEXT GENERATION
SEGAGAME MAGAZINE

予価
540円 (税込)

© セガ・エンタープライゼス

新創刊
第1号
(12/8号)

特別付録
闘神伝S
SPECIAL
ポスター

●注目!

発売直前のセガサターンソフト大紹介!
独占スクープ!

バーチャコップ
セガラリー・チャンピオン

闘神伝S

ガーディアンヒーローズ

機動戦士ガンダム

ダークセイバー

真・女神転生 デビルサマナー

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95

セガサターンCOMPLETE GUIDE

ドラゴンボールZ 真武闘伝

峠 KING THE SPIRITS

ワールドアドバンスド大戦略

お近くの書店・コンビニ・
東急線外店でお求めください

SOFT
BANK

ソフトバンク株式会社
出版事業部
販売局 TEL.03-5642-8100

11月24日 月2回になって 新創刊!!

毎月第2・第4金曜日発売

シブ

サター
1周年記念発売
誌面一新、特別企画ほか、
特大プレゼント満載!

発売直前大特集!
のすちやフアイター
未公開の秘密を
独占公開!

アーケードゲーム Magazine

創刊
2号!

12月

定価
490円 税込

10月30日
発売!

特報!

SNK新作

サムライスピリッツ斬紅郎無双剣
真説サムライスピリッツ武士道烈伝

ナムコ

ソウルエッジ

セガAM3研

電腦戦機

バーチャロン

セガAM2研

ファイティング

バイパースなど



© 1995 NAMCO LTD.

総力特集

燃えろ!シューティングゲーム

シューティングゲームへの熱い魂の叫びを聞いてくれ!!

特別付録

セガAM2研描き下ろし
バーチャファイター2.1
特製ポスター

パーフェクトガイド

バーチャコップ2/バルスター

バーチャファイター2.1

超人学園ゴウカイザー

ステーキスウィナー/鉄拳2 Ver.B

マーヴル・スーパーヒーローズ

NEW RELEASE SCRAMBLE

スカイターゲット

2度あることはサンドアール

ロックマン〜ザ・パワーバトル

ソニックウィングス3 ほか

特別企画

初心者のための基板購入ガイド・第2回

スポーツフィッシング2〜ゲームセンターで大物を釣る
ゲームメーカー最前線!! メタモルフォーゼ ほか

●定価は税込みです ●お近くの書店でお求めください

ソフトバンク株式会社/出版事業部
販売局 TEL.03-5642-8100

SOFT
BANK

CONTENTS

セガサターンマガジン 1995年12月15日 DECEMBER

1995年12月15日発行 定価 480円

0491-9711 2070

P45

特
報
/

バーチャファイター2 セガラリー・チャンピオンシップ バーチャコップ
X-MEN ストリートファイターZERO ヴァンパイアハンター ザ・キング・オブ・ファイターズ95
狼伝説3 闘神伝S エアーズアドベンチャー サクラ大戦 ギャロックス
野茂英雄ワールドシリーズベースボール PDウルトラマンリンク 超兄貴
提督の決断II/GOTHAII きゃんきゃんバニー

P109

特
集

'95セガサターンマガジングランプリ前夜祭
全国150万人ユーザーが選ぶ、'95ベストサターンソフトは!?

▼SEGA SATURN PRESS!

P114

NEW RELEASE TITLE

最新のセガサターンタイトルをキャッチUP!

シュトラール 金沢特撰 戦艦特撰 DEATH MASK 魂える//アサヒ新聞 ぶらぶらぶら
ゴシラ ボンバーマン フェーサークリスマス アイドル雀士スーチャーパイII 天竺鼠/大運動会 ザ・ハイパーゴルフ〜デビルコース〜 ぼっばらばおーん

P119

COMING SOON SOFT

発売目前/セガサターンソフトを大紹介!

真・女神転生 デビルサマナー FEBA リメイク/ ガーティアンヒーローズ
ドラゴンフォース 機動戦士ガンダム ドラゴンボールZ 真実闘伝
ダイヤス外伝 北斗の拳 リリク プロサッカークラブをつくろう/
QUOVADIS テーマパーク ザ・タワー 海底大戦 ガンバード
ギャラクシーファイト ハットトリックヒーローS はくばくアニマル
オブ・ワールドインターセプター 豪華デッドシート 真KING
3X EYES THE RAY MAN 15歳 スーパーリアル麻雀グラフィティ

P165

SEGA SATURN SOFT COMPLETE GUIDE

発売後のセガサターンソフトを徹底攻略!

プリンセスメーカー2 X JAPAN キング・オブ・ホグリング
ふよふよ道 サンダーstorm 8ロードプラスター

P174

AM3研Rush!!

電脳戦機バーチャロン
早くもサターン移植決定か!?



P4 LANDMARK NEWS & INFORMATION

P41 セガサターンゲームズレビュー

P43 セガサターンゲームズ

P45 VOYAGER

P47 WWW&WWW セガサターン情報誌

P49 Y&H WIRELESS (セガサターン)

P51 新世紀セガサターンマガジン

P53 ハードウェア

P55 AUDIO & VIDEO

P109 セガサターンマガジングランプリ前夜祭

P114 DREAM 夢見日記

P119 NEW RELEASE TITLE

P124 COMING SOON SOFT

P130 SEGA SATURN SOFT COMPLETE GUIDE

P135 AM3研Rush!!

P140 セガサターンソフトレビュー

P145 セガサターンゲームズ

P150 VOYAGER

P155 WWW&WWW



SEGA SATURN MAGAZINE
NEWS & INFORMATION

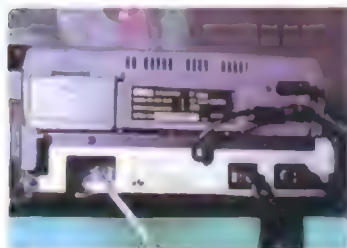
LANDMARK

サターンのインターネット接続システム

春の本格稼動を前に プロトタイプを公開

日産とセガの共同プロジェクトとして、サターンを使い簡単な操作で

インターネットにアクセスできることをめざした「Internet Saturn」シ



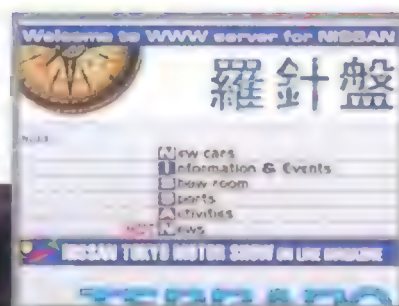
いよいよ通信端子活躍
する！

ステムのプロトタイプが公開された。

今回のプロトタイプは、セガが開発した専用モデムと、株アプリックスの開発による専用ソフト（CD-ROM）を使い、日産のインターネットホームページ「羅針盤」にアクセスができるようにしたもので、試作レベルとはいえ、既存のパソコンと同レベルの性能を実現している。

今後は、ハードなら

専用のCD-ROMには「羅針盤」までのアクセスの手順が登録済み ユーザーはCD-ROMをセットして立ち上げ、初期メニューで「CONNECT」を選択すれば、自動的に接続が完了する。以後はリンク先へのジャンプも可



びにソフト面の改良を重ねるとともに、「接続のための登録」といった部分で、一般のユーザーが戸惑うことがないように配慮をしたうえで、春

頃には市販を開始する見込みだ。価格も、「サターン本体よりは安くしたい」（セガ、とのこと。家庭用情報端末の標準機となる日は近い！

セガサターン一周年記念イベント詳細決定！ 11月23日から3日間はとしまえんが熱い！

11月23日～25日に東京・としまえんで開催されるサターン発売一周年お祝いイベント「としまえんVSセガサターン ～娯楽の殿堂対決～」／



ずらりと並んだサターン200台で新作ソフトを誰よりも早く遊べる他、25面マルチスクリーンでの「バーチャファイター2」大会、「ファイティングバイパズ金網デスマッチ」、そしてトークショーなど、めっちゃ楽しいイベントの数々が発売一周年を盛り上げる。ただし、当日は入れ替え制（A…10:30～12:30 B…13:00～15:00 C…15:30～17:30）となり、入場には予約招待券が必ず必要だ。右記応募事項をよく読んで、今すぐはがきを出そう！



応募方法

往復はがきを必ず使い、裏面に1希望日2希望時間帯（ABCのうち第一・第二希望）3住所・氏名・職業（学年）・電話番号、返信用表面に自分の住所、氏名を明記し、〒164 東京都中野郵便局留「としまえんVSセガサターン」係まで（11/15締切）

年末のスペシャルプログラムがいっぱい セガのテーマパークで過ごすクリスマス

誰もが心うきたつクリスマスシーズン。横浜ジョイポリス&市川ガルボに行くと、とびきり楽しいクリスマスが過ごせる。「ゴジラvs.デスト

ロイア」ショー&サターン版ゲーム大会や、新作ソフトでたっぷり遊べるセガサターンキャラバンなどイベント盛りだくさん。期間中の予定は

下記のとおり。横浜での3D-CGレースゲーム大会が熱くなりそうだ！

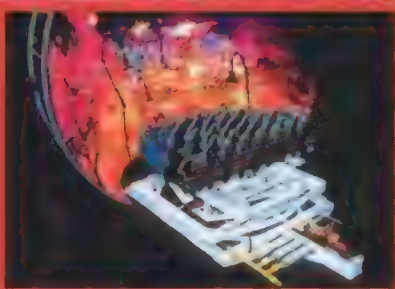


12月10日(土)～12月11日(日)は、横浜ジョイポリスで「セガサターンキャラバン」を開催。期間中は、セガサターン版ゲーム大会や、新作ソフトでたっぷり遊べるセガサターンキャラバンなどイベント盛りだくさん。期間中の予定は下記のとおり。横浜での3D-CGレースゲーム大会が熱くなりそうだ！



新潟ジョイポリス誕生

12月9日、新潟交通万代シティに新潟ジョイポリスがオープンする。180度の視野で楽しめる球状スクリーンを使用した日本初公開のシミュレーションシアター「アイマックスライトフィルム」など、11台の大型アトラクションがここに揃う！



●ゲーム機増加の悩みを解消 ホリ電機のAVセクター

ホリ電機から、一度に6台のゲーム機を接続し、ボタン1つで切り替えができる「AVセクター6」が発売中だ。ステレオAVケーブルつきで4,800円と、価格もリーズナブルなのがうれしい。



●これは「ファンタシースター」ファン必携です

メガドライブの人気RPG「ファンタシースター」全シリーズを網羅した「公式設定資料集」(1,600円)及び「メモリアルドラマCD&ファンブック」(3,900円)がソフトバンクから発刊された。ファンの方々、長いこと待たせてしまってゴメン。



「バーチャファイター」に続きソニックが！ SEGA・オリジナル・ビデオがシリーズ化！

現在テレビ東京系列で好評放送中の「バーチャファイター」のアニメがビデオ化されることになった。レンタル用ビデオとセル専用ビデオの2種類が制作され、レンタル用には鈴木裕部長と声優さんの対談、セル用にはCG版アニメが収録されるというオマケつきだ。これを皮切りに、セガではソニックなどの人気ゲームキャラクターをオリジナルビデオ化していくとのこと。タイトルによっては実写もあるそうだ。



ビデオでソニックに逢える！

サタマガ読者ならクイズの答はカンタン!! セガサックス豪華プレゼントキャンペーン



セガは、感謝を込めたプレゼントキャンペーンを実施中。クイズに答えると、特賞の新型ミラージュをはじめ、ロンドンまでの航空券、パソコン、そしてサターンなど、総額1,000万円以上の超豪華賞品がもらえる。詳しい応募方法はセガのアミューズメント施設にて。12月24日、横浜ジョイポリスで公開大抽選会だ。

SEGAの社名の由来は○ervice○amesです

〒144 大田区羽田1-2-12

株セガ・エンタープライゼス プロモーション部

セガサックス豪華プレゼントキャンペーン係 (12月10日消印有効)

●「ぷよぷよ」がこんなアイテムになってしまったぞ！

「通」でついにサターンに進出したぷよだけど、こんなアイテムもあるぞ。3種類のゲームもできる「ゲーム電車ぷよぷよ」(3,980円)と、ゆれるトレイにぷよを乗せていく「バランスゲーム」(2,800円)が、バンダイから好評発売中だ。



プレゼントしちゃうぞ

「ぷよぷよ」シリーズの新作「ぷよぷよ2」が、12月10日よりバンダイから発売中。全3種類のゲームもできる「ゲーム電車ぷよぷよ」(3,980円)と、ゆれるトレイにぷよを乗せていく「バランスゲーム」(2,800円)が、バンダイから好評発売中だ。



小さな頃からミュージカルとかが好きで、学生時代は、ジャズダンスやクラシックバレエをやってたんですけど、卒業してからやっぱり「歌手になりたい」って、レッスンを始めたんです。ちょうどそこにプロデューサーの方が聴きにきてくださったのがきっかけですね。それから課題曲をもらって、さらに練習を続ける日々。実際、その時はこれからどうなるかがわからなかったけど、なにか「これは掴まなきゃいけないチャンスだ」って感じたんです。そうしたら本当に、今年レコードデビューができました。——ゲームはちょっと苦手そうですね。

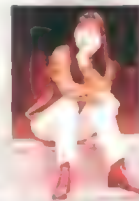
**教えてくれる人がいたら
もっとゲームを
楽しむでしょうね**

お休みはビデオを見たり、音楽を聴いたり、ほーっとしてることが多いんですよ。誘われれば外に出かけるっていうか。だから、テレビゲームで遊ぶ時間はありそうなんですけど、自分ではじめてからコンピュータに弱いて思ってるし、ボタンがいっぱいある機械っていうことだけで構えちゃうんですね。説明書を読んでっていうこともしないし。つい最近1人でビデオの録画ができるようになったくらいですから(笑)。うーん、はじめから遊び方を教えてくれる人がいたらやるんでしょうけど……。やってみたら私もハマリそうな気はするんですよね。

吉村麻希

よしむらまき/シンガー

'69年9月生まれ、東京都出身。今年2月のデビュー以来、立て続けにシングルを3枚とフルアルバム「EMBRASSER」(キングレコード/3,000円)を発表。いずれも優しさや心地よさをテーマに、透明感溢れるウィスパーボイスで歌い上げてきた。12月6日には、テレビアニメ「H2」のエンディングテーマ「絶対会えてよかった」(1,000円)をリリース。「どんな歌にも自分自身のオリジナルを作っていきたいですね」と、大きなチャンスを掴んだ彼女は、次のステップへ踏みだしている。



Sound&Visual Clip

CD Higher Love〜君と僕が望んだもの〜 KATSUMI



CM&テレビに、曲だけでなく本人も出演しちゃった去年のKATSUMIくん。続いて今年1月に15thシングル、2月にアルバム……ちょっと間があいたけど、ようやく16thシングル「Higher Love」発売です。来年はどんな彼に会えるかな。

◆パイオニアLDC/11.22発売/1,000円

CD 天使の声が聴こえますか? 岩男潤子

クリスマスのやさしい思い出をやわらかなナレーションでちりばめながら、スタンダードナンバーとオリジナル曲でつづった聖なる夜ののためのとっておきの1枚。暗いお部屋にキャンドルでも灯して、ひとり静かに浸ってみたい方におススメです。

◆ポニーキャニオン/発売中/1,000円

CD Merry Christmas For You 内田有紀

クリスマスはやっぱみんなでハッピーに過ごさなきゃね♥ という人は有紀ちゃんのミニアルバムをどうぞ。中身はまるでクリスマスパーティ。仲間とワイワイ騒ぎながらクリスマスソング&オリジナル曲を歌うのだ。有紀ちゃんのメッセージも聴けるよ。

◆キングレコード/11.22発売/2,000円

CD Sweet Christmas Akiko

ゴスペルに魅せられ、単身アメリカに飛び出した学生時代のAkiko。彼女は決してオシャレで英語の歌にこだわるシンガーじゃないことは、この曲が証明している。去年はマライアを聴いていた人も、今年の冬はAkikoのクリスマスソングで素敵な夜を——

◆トイズファクトリー/発売中/1,000円

CD BOO SMAP

そろそろお正月の武道館コンサートが気になるSMAPのユニークなベストアルバム。「たぶんオーライ」「KANSHALして」のリミックスバージョンのほか、GANTAN & SHOGATU Sound Machineというメドレー風タイトルも収録。やっぱり6人揃った時の最高だね。

◆ビクターエンタテインメント/11.22発売/2,500円

CD Just Believe Rei

テレビアニメ版「ストリートファイターV」の春麗のテーマソングをシングルCD化。戦いに明け暮れる彼女の心の内を表現した入魂の曲だ。リュウ&ケンとの友情を歌い上げた「Forever Friends」も同時発売。2枚のジャケットを合わせると……!?

◆エアーズ/発売中/900円

CD シャイニング・ウィズダム

「シャイニング・ウィズダム」のサウンドを全曲アレンジバージョンで新録音。ちょっとちょっと、ここはクラブ・シャイニング? と聞きたくなるくらいのリニューアルぶりが、心地よい人には心地よいのだ。親指のケイレンを抑えつつご賞ください。

◆NECアベニュー/10.21発売/2,000円

CD とときめきメモリアル オリジナル・ゲーム・サントラ

プレイステーション版ではあるけれども、「ときめきメモリアル」初のオリジナルゲームサントラの登場だ。キャラBGMやそれぞれのシチュエーションに流れるBGMなど全116曲を大放出。さらに藤崎詩織こと金月真美が歌う新曲も入ってます。

◆キングレコード/発売中/3,000円

WANT TO SEGA SATURN CONVERT

実現するか? セガサターンへの移植の期待作はコレだ!!

●移植希望

TOP20

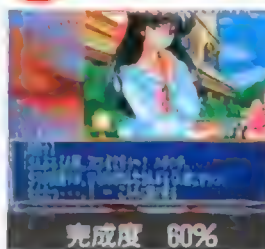
USER
DATA
NEXT
LEVEL

先月のSNKとの契約の発表に代表されるように、サターンは他機種にない強力なラインナップを着々と用意しつつあるのがうれし
いね。今回はハドソンからの「ボンバーマンSS」の他、「きんぱん」
など手堅い移植も注目だ。年末年始にはビッグな発表もある?

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	1	同級生シリーズ	エルフ パソコン他	88
2	4	鉄拳シリーズ	ナムコ VG他	74
3	3	ファイナルファンタジー シリーズ	スクウェア SFC他	53
4	2	バーチャストライカー	セガ VG	50
5	11	ドラゴンクエストシリーズ	エニックス FC他	35
6	25	スレイヤーズ!	バンプレスト SFC他	28
7	5	リッジレーサー	ナムコ VG他	26
8	7	インディ500	セガ VG	25
9	6	ポリスノーツ	コナミ パソコン他	24
10	18	エースコンバット	ナムコ プレイステーション	23

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
11	17	A.I.V.	アートゲイック パソコン他	22
12	12	銀河英雄伝説シリーズ	ボーステック パソコン	18
13	16	ファンタジースターシリーズ	セガ メガドライブ他	17
14	新	マーヴルスーパーヒーローズ	カプコン VG	15
15	10	ああっ!女神さま	バンプレスト パソコン他	14
16	8	スーパーロボット大戦シリーズ	バンプレスト SFC他	13
17	14	レンタヒーロー	セガ メガドライブ	12
18	新	スーパーストリートファイターⅡX	カプコン VG他	11
19	13	レイブレーサー	ナムコ VG	10
20	26	クールライダー	セガ VG	8

祝 きんぱんぱんぱんぱんぱんぱんぱん



完成度 80%

B インディ500



実現度 50%(?)

HOPEFUL SEGA SATURN NEW SOFT

絶好調のセガサターン人気ソフトをチェック!!

●期待の新作

TOP15

USER
DATA
NEXT
LEVEL

10月12日のメディア発表会で、年末年始の戦略が示されたセガサ
ターン。当日報じられた「VF2」「セガラリー」の発売日、価格に
加え、今月は各新作の未公開部分もキャッチ / 買いたいソフトが
多すぎて困る年末年始のセガサターンは、量より質の高さで勝負 /

1位 前回 1位 **バーチャファイター2**
セガ / 12月1日発売予定 / 6,800円 / ACT

767 POINTS

2.1にも切り替え対応
12月1日に発売され
る「VF2」は、6つのモー
ドの他に、最新版「2.1」
へもオプション切り替え
で対応決定だ / P.45へ。

2位 前回 2位 **セガラリー・チャンピオンシップ**
セガ / 12月29日発売予定 / 5,800円 / RAC

528 POINTS

待望の2P対戦も実現
サターン版は上下分割
で2P対戦、タイムアタ
ックではゴーストカーが自
己ベストを表示。最後の
秘密は次号でスクープ!

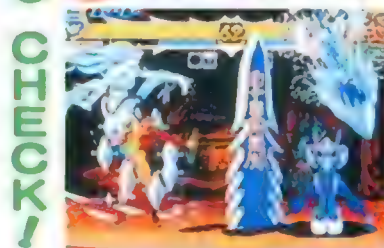
3位 前回 3位 **バーチャコップ**
セガ / 11月24日発売予定 / 7,800円 / 競馬あり / SHT

441 POINTS

開発完了! すべてを公開!
アーケード版の完全移
植も完了した「バーチャ
コップ」は、気になる裏
技も結構ありそう。P.56
へGO!

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
4	新	ストリートファイターZERO	カプコン / 今冬予定	408
5	新	ヴァンパイアハンター	カプコン / 発売日未定	285
6	5	機動戦士ガンダム	バンダイ / 発売日未定	265
7	7	新・女神転生 デビル・サマナー	アトラス / 12月25日	259
8	9	ガーディアンヒーローズ	セガ / 1月26日	235
9	10	X-MEN THE CHILDREN OF THE ATOM	カプコン / 11月22日	231
10	4	闘神伝S(仮)	タカラ・セガ / 11月24日	227
11	11	天外魔境外伝 第四の黙示録	ハドソン / 発売日未定	188
12	12	ときめきメモリアル forever with you	コナミ / 発売日未定	184
13	13	LUNAR(仮)	角川書店 / 来春予定	141
14	25	結婚〜Marriage〜	小学館プロダクション / 12月15日	137
15	14	ダービースタリオン(仮)	アスキー / 発売日未定	136

5 ヴァンパイアハンター



9 X-MEN THE CHILDREN OF THE ATOM



※上のデータのポイントは10月号の読者アンケートハガキをもとに編集部で算出したものです

セガサターン Vol.11 読者レース

JUDGEMENT OF THE READER BY THE READER FOR THE READER

読者参加型企画

いよいよ今月でサターンも1周年。この「読者レース」のコーナーでは、今まで発売された全ソフトを読者のみんなの投票でリアルタイムにランキングするぞ。購入の決め手はコレでOK!

このコーナーの見方

このコーナーは、発売されたすべてのセガサターンソフトを対象に、読者の方々に10段階でソフトの得点をつけてもらい、全投票者の平均点を毎号公開しようというものです。投票者の方には、得点をつけると同時に、各ソフトに対するコメントを寄せてもらい、必要に応じて、随時誌上で採用する予定です。読者のみなさん自身のソフト購入の際に、「参考意見」としてお役立てください。なお、各ゲームの平均得点は、信頼性を保つため、10名以上の投票が集まった時点とさせていただきます。読者のみなさんの投票で、オッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。
(今月号の締め切りは12月4日、当日消印有効です)

↓オッズ表サターン

11月1日現在発表済み
サターンソフト総数: 399本

順位	名前	ソフト名	ジャンル	全投票平均
1	1	ワールドアドバンスド大戦略	SLG	9.3095
2	2	バーチャファイター リミックス	ACT	9.2896
3	3	レイヤーセクション	SHT	9.1851
4	4	電法騎士レイアース	RPG	9.1305
5	5	マスターズ 遙かなるオーガスタ3	ACT	9.0433
6	6	デイトナUSA	RAC	8.9171
7	7	デジタルピンボール〜ラストグラディエーターズ〜	PIN	8.9095
8	8	パンソニックラクー	SHT	8.7859
9	9	マスターズ 遙かなるオーガスタ3	SPT	8.7619
10	10	スーパーリアル麻雀PV	TAB	8.5488
11	11	ゆみみみずREMIX	ADV	8.4403
12	12	響上パロディウスDELUXE PACK	SHT	8.4025
13	13	PEBBLE BEACH GOLF LINKS 〜スタディーに挑戦〜	SPT	8.3981
14	14	卒業! ネオ・ジェネレーション	SLG	8.3047
15	15	シムシティ2000	SLG	8.2962
16	16	出たなツイーンビーヤッホー/DELUXE PACK	SHT	8.2727
17	17	完全中絶プロ野球 グレイテストナイン	SPT	8.2405
18	18	Dの食卓	ADV	8.1964
19	19	MYST	ADV	8.0273
20	20	リクローサーガ	RPG	7.9738
21	21	ビクトリーゴール	SPT	7.912
22	22	ウイニングポストEX	SLG	7.8494
23	23	水戸黄伝	ACT	7.7346
24	24	三國志IV	SLG	7.7323
25	25	クロックワークナイト〜ペパルチョの大冒険・下巻〜	ACT	7.7268
26	26	アイドルマスター パーソナルトーク 〜Message for the Future〜	ETC	7.7
27	27	高見沢ワタルプロ野球15勝悪魔	SPT	7.672
28	28	RAMPO	ADV	7.6072
29	29	ストリートファイター リアルバトル オン フィールド	ACT	7.5271
30	30	上海 万景の長城	PUZ	7.5031
31	31	サイドポケット2〜伝説のハスラー〜	TAB	7.5
32	32	クロックワークナイト〜ペパルチョの大冒険・上巻〜	ACT	7.4872
33	33	ザ・野球拳スペシャル〜今夜は12回戦〜	ETC	7.4782
34	34	テレビアニメ スラムダンク I love Basketball	SPT	7.3882
35	35	ブルーシード〜奇稲田徹録〜	RPG	7.3753
36	36	アイドルマスター スーパーバイSpecial	TAB	7.3731
37	37	バトルモンスターズ	ACT	7.3589
38	38	シャイニング・ウィズダム	SLG	7.3488
39	39	VIRTUAL HYDLIDE(ヴァーチャルハイドライド)	SLG	7.2881
40	40	ファイブプロ外伝 プレジデンツロード	SPT	7.2
41	41	ゲームの達人	TAB	7.1686
42	42	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2	TAB	7.1212
43	43	EMIT Vol.1 〜時の迷子〜	ETC	7.0
44	44	地味将棋	TAB	6.8507
45	45	種まき信長アタリ	ACT	6.8396
46	46	真説・夢見屋 那の奥に誰か...	VIC	6.5339
47	47	GRAN CHASER(グランチェイサー)	RAC	6.512
48	48	平成天オバカボン すずめのバカボンズ	PUZ	6.3846
49	49	新・悪魔	ACT	6.3486
50	50	GOTHA〜イスマイリア戦役〜	SLG	6.2504
51	51	麻雀最強伝説	TAB	6.1
52	52	RACE DRIVING	SLG	6.0454
53	53	WanChai Connection	ADV	5.8948
54	54	EMIT Vol.2 〜金かけの狼〜	ETC	5.7894
55	55	タイタロス	SHT	5.6495
56	56	黄金騎士	ACT	5.6666
57	57	TAMA	ACT	5.5815
58	58	ケイルレーサー	RAC	5.5595
59	59	バーチャルピンボール	SPT	5.5
60	60	麻雀最強伝説	TAB	5.4823
61	61	水戸黄伝〜へべれけ〜	PUZ	5.3586
62	62	DARK SEED	ADV	5.1379
63	63	学校の怪談	ADV	4.3437
64	64	〜戦国伝説〜ブリティファイターX	ACT	4.0136

◎新着本命馬紹介 無敗の「VF」を破ったのは超大作「大戦略」。名作揃い!

1着 NEW SOFT **ワールドアドバンスド大戦略**
〜鋼鉄の戦風〜

セガ/95・9・22
5,800円/SLG

全投票平均点 **9.3095**
本誌の平均点 **8.33**

サターンになって、大幅にパワーアップした大作。秀逸なオープニングと、ポリゴンによる戦闘シーンの臨場感は一見の価値がある。敵の思考時間もかなり速く(ただし戦闘時や武装変更時にはやや鈍むが)、キーの反応やマウス対応も快適。キャンペーンのシナリオが増えた分、遊びがいも増えて。 (千葉県・中山秀明)

システム的には前作のほうが「アドバンスド」といった感じだが、その反面、難易度や待ち時間が改善され、普通にやってクリアできるようになったのは。ドイツでやって大勝を続けると、最終的にアジア方面で戦ったりするのも面白い。ただし、航空機の最高速度が移動距離でなく、旋回能力になっているのは納得がいかない。(埼玉県・高橋鉄也)前作で面倒だった部分がかんまり合理化されていていいが、イタリアなど中小国の兵器がやや少なく、同盟COMの思考がかなりバカなので、自分の作戦がうまくいかないことが多いのは残念(爆撃機が零戦に突っ込むこともある)。重厚になった分、各国の特色が薄れたBGMも残念(軍艦マーチは無理?)。パワーメモリー必須。(福岡県・和田直樹)

3着 NEW SOFT **レイヤーセクション**

タイトー/95・9・14
5,800円/SHT

全投票平均点 **9.1851**
本誌の平均点 **8.66**

サターン最強のシューティングと言ってもいいほどの名作。ロックオンの爽快感、ほどよい長さの各ステージ、納得のいく当たり判定、熱いバックストーリーなど、近年では3本の指に入る傑作と言われるものなずける。難易度は確かに高いが、努力すればなんとかなるし、その場コンティニューもうれしい。タイトル変更だけ残念。(沖縄県・比嘉昭人・21歳)移植度は完璧だし、いったいいつ読んだらいい?というほどアクセスも絶妙。EASYがないのと、サターンモードがやや迫力不足だが得点稼げは熱い! (東京都・永島雅照)

9着 NEW SOFT **マスターズ 遙かなるオーガスタ3**

T&Eソフト/95・9・22
5,800円/SPT

全投票平均点 **8.7619**
本誌の平均点 **8.0**

シリーズ最高のリアリティと処理速度の速さに大満足。システムもすっきりしているし、いつでも変更可能な設定も。ただし、リプレイ時の視点変更ができないのや、グリーンに拡大時にグリッドを表示できないのが残念。(岩手県・小原雅之・18歳)全コースのムービーによる解説や、マスターズの記録に挑戦など、追加要素が。ゴルフゲームとしても完成されているし、ロード時間の短さ、値段の安さなど満足度は高い。プレーオフがない、マスターズのモードが1人で回れない、ペラペラのマニュアルなどは。(埼玉県・見城圭)

15着 NEW SOFT **シムシティ2000**

セガ/95・9・29
5,800円/SLG

全投票平均点 **8.2962**
本誌の平均点 **7.0**

拡大縮小機能や回転機能のおかげで、パソコン版よりずっと見やすくなっている。また、前作よりも様々な要素が増え、格段に奥深く面白い。ただし、画面のスクロールとキー反応が遅く、テンポが悪いのは残念。本体全部のメモリが必要で「メモリ泥棒」なのも。(徳島県・坂田幹次)マップが広く、建築物も増え、前作になかったマップ創造ができるあたりは「ポリュラス」的。ゲーム中、ほとんどBGMがなく、画面を見ただけなのはツライが、発展していく街を見るのは感動的。セーブ時間が長いのは難。(兵庫県・渡辺一樹・19歳)

16着 NEW SOFT **出たなツイーンビーヤッホー/DELUXE PACK**

コナミ/95・9・29
5,800円/SHT

全投票平均点 **8.2727**
本誌の平均点 **7.33**

「極バロ」同様移植度は高いが、「出たツイ」「ヤッホー」とともに内容的には似たりよったりのため、飽きが早い。同作とも音楽がいいだけに、サウンドテストがないのは大いに不満だが、コストパフォーマンスの高さを考えればファンならずとも買い? (大阪府・児玉誠・23歳)どちらもそれほど難易度が高くない、サクサク進めて。画面はあいかわらずゴチャつき気味だが、「ヤッホー」はしゃべりやデモが多く、結構楽しめる。シューティングとしての古さと全体的な物足りなさは感じるが、よくまとまった1本。(千葉県・相良伸一)

サターンオッズ表

「大戦略」ついに「VF」の逆転を成す!

大波乱! 集計開始以来、常に1位を確保してきた「バーチャファイター」ついに敗れる// その差は僅差、今後の展開は予断を許さないぞ。次号の1位ははたして?

【次号「サタマガ」月2回刊開始!】編集長、次号からいよいよ「サタマガ」月2回刊の開始です。――「なんでも、次号はVF2、セガラリー、バーチャコップなど大作ソフトで完全独占スクープ満載だそうじゃないですか?」「あ、そうそう。なんと今号から「サタマガ」は東京池袋有明の丸の内線で販売も始まるのか?」「...もはやゲーム誌の王様ですか(笑)」「はれ次、12月8日売りの予告いくぞ」「ひえ〜」

▲その他新着馬紹介

他機種でもおなじみの作品。デキはどう?

40着

NEW SOFT

ファイナルファンタジー
リメイク版

ヒューマン/95・8・25
6,800円/SPT

全投票
平均点

7.2

本誌の
平均点

6.33

グラフィックが向上し、大技時のズームアップや凶器攻撃などの演出もよい。だが、技が少なく、選手の数も寂しい(魅力もイマイチ)。本当に「外伝」という感じがした。ヒューマンらしく日本の団体にしほってほしかった。(滋賀県・宮田重広)キャラクターの技が少なく、地味なものばかりだし、ウリのスペシャル技も使う機会が少ない。キャラが大きいのはいいが、「ファイナル」のタイミングシステムは、もういまでもという感じ。最後のボスも強すぎ。タッグモードやバトルロイヤル、エディットなどもほしかった。(長野県・岡田)

56着

NEW SOFT

熱血親子

セガ/95・7・21
5,800円/ACT

全投票
平均点

5.6666

本誌の
平均点

4.66

「ファイナル・ファイト」風の格闘アクションだが、やってみると結構やりにくさされる。ただ、ステージが4つしかないのが不満。隠し技が多すぎるのもちょっと。(高知県・杉崎直行・16歳)あいかわらず処理落ちし、展開も多彩とは言えぬ。古くさいと言えばそれまでの1本。飽きも早い(茨城県・菅本博之・18歳)

◎次回出走予定馬バドック情報

発売済みソフトの中から、上下の(?)注目作をピックアップ。購入の決め手にチェックするべし。

? 着

プリンセスメーカー2

評判通りのデキ。エンディングも豊富で、他機種で「3」が出るとか気にせずに、十分満足できる内容だ。憧れながら手が出なかったFM-TOWNS版にもっとも迫る移植度は、思わずサターンに感謝してしまうほど。必見の1本。(香川県・中島大介)

マイクロキャビン/95・10・27
7,800円/SLG

予想
オッズ

8.795

本誌
平均点

8.0

? 着

ウイングアームズ
〜翼なる英雄王〜

オープニングはカッコイイが、フライトシミュレーターとしてやると、あまりにリアル感がないのでダメ。画面はショボイし、敵が異常に硬くて、展開もダレダレ。任務進行の気力が湧かない。2P対戦がないのも残念。(埼玉県・高野博之・17歳)

セガ/95・9・22
5,800円/SHT

予想
オッズ

5.071

本誌
平均点

4.66

場外馬券場 高級馬主の声

- 祝/なんとエニックスが「ドラクエ」の最新作でサターンに参入/って、なったらいいと思わない?(神奈川県・小野一範・18歳)
- 僕はサターンの話をすることが多いので、「セガール」と呼ばれるようになった。(岐阜県・水野茂・17歳)
- 18禁のゲームなのに、18歳未満の女の子が脱いでいていいのだろうか……。 (大阪府・なまち・24歳)

セガサターン ソフト総評

白熱/首位盗り合戦を見逃すな!!

次号からの「サタマガ」の月2回刊の開始を前にした月刊最終号で起きた「VF」敗れるの波乱。くしくもそれはセガサターン誕生1周年を迎える新たな展開の予兆のよう。次号からの新作・話題作ラッシュの展開も盛り上がるぞ! もちろん最下位も注目!!

着順予想ゲームでワンチャンス!

読者レースへの応募者に与えられる第1の予想チャンゲームがこれ。毎回こちらが指定するソフトが、初登場時に何着でランクインするかを予想しよう。見事着順を当てた人3名(※正解者多数の場合は抽選で)に、希望ソフト1本をあげちゃうぞ。今月の予想ソフトは、落ちものパズルの超定番「ぶよぶよ通(2)」。膨大な漫画オモロイやビデオクリップも収録されたこの移植作品は、はたして何着を獲得できるか? 右の例のように書いてくれ。

「ぶよぶよ通(2)」は何着だ?

【読者の予想】これは面白いソフトだから高得点でいいかなと予想する人が多かった。でも、落ちものパズルは難しいから、中々高得点で終わらないかなと心配する人も多かった。

当10月選者 10月号予想「魔法騎士レイアース」(3隊長さんがピタリ賞の初登場4着。正解率は全応募者の34.3%とかなり高く、大抽選に。当選者は、広島県・犬塚陽介くん、岐阜県・後藤良介くん、山口県・林真一くんの3名です。

オッズ予想ゲームでダブルチャンス!!

応募者チャンスパート2の予想ゲームがこちら。「サタマガ」編集部が指定したソフトのオッズ(読者平均点)が、初登場時に何点になるかを予想してくれ(※小数点4位まで可)。こちらは一番近かった人に希望ソフトを1本(ピタリ賞なら2本!)あげろ。テレビさながらの実況が熱い「F-1 Live Information」の予想をしてみよう。進化したF-1ゲームの結果はどう出るかな? 右上の記入例のように書いて送ってね。

「F-1 Live Information」は何点だ?

【読者の予想】これは面白いソフトだから高得点でいいかなと予想する人が多かった。でも、落ちものパズルは難しいから、中々高得点で終わらないかなと心配する人も多かった。

当10月選者 10月号のオッズ予想「ファイナルロマンス2」は、隊長予想屋の間をすり抜け、7.1515で決着。全応募者の中から、鳥取県の仲野貴雄くんが7.1514で最近似予想だった。仲野くんにはソフト1本を近日発送だ。持ててね。

↓オッズ表サターン周辺機器

順位	商品名	価格
1	ファイティングスティックSS	8,8017
2	セガサターンコントロールパッド	8,2972
3	ファイティングコマンダーSS	8,25
4	シャトルマウス	7,6775
5	レーシングコントローラー	7,6486
6	サンサターンパッド	7,241
7	バーチャスティック	7,0365
8	SGトルネードパッド	6,8

新規のパッドが2つランクイン!

臨時募集区発表中のサターン周辺機器ランキング。今月は久しぶりに新規のパッド2種類が登場だ。こちらも購入の参考にしてみてください。今後も増えるぞ。

セガサターン 読者レース 参加者大募集中!

ハガキの書き方例

「セガサターン」読者レース

「ぶよぶよ通(2)」は何着だ?

【読者の予想】これは面白いソフトだから高得点でいいかなと予想する人が多かった。でも、落ちものパズルは難しいから、中々高得点で終わらないかなと心配する人も多かった。

今回は、応募してくれた人の中から抽選で5名様に特別プレゼントとして、需要急上昇中のパワーメモリ&新製品「バーチャガン」に好きなサターンソフト1本をプレゼントしちゃおうぞ。応募者は、①ハガキに応募券を貼って(ないとボツだよ)、②やったことのあるソフトに評点をつけ(最大5本。6本以上投票するとボツ、また発売前ソフトの評点をしなくてもボツ! なお、サターン用周辺機器も臨時募集中)、③コメント、4着順予想、オッズ予想、ほしいソフト名などを上の記入例のように書いて送ってね。各当選者の発表は1月8日発売号の当コーナー内です。今月の応募締切は12月4日(消印有効)だ。ドンドン送ってね。

今月の特別プレゼント!

パワーメモリ&バーチャガン

「F-1 Live Information」は何点だ?

【読者の予想】これは面白いソフトだから高得点でいいかなと予想する人が多かった。でも、落ちものパズルは難しいから、中々高得点で終わらないかなと心配する人も多かった。

当10月選者 10月号応募者プレゼント(アナログミッションスティック&お好みソフト)の当選者は富山県・横山隆二くん、北海道・大森伸一くん、長崎県・石原勝久くん、愛知県・水野陽子さん、埼玉県・古田康くん、の5名です。

【次号「サタマガ」月2回刊開始/ばーとー】隊長、次号の「サタマガ」では新刊刊記念豪華プレゼントも用意されてるそうですね! うむ、もうその号は原稿が終わっているから、わしや何でも知ってるぞい「なんでもその次の号では、さるビッグタイトルのスクープもあるぞうで?」もうそっちの取材もやってくるから何でも知ってるぞい! 月2回刊、くわしいですねえ、隊長「めさぜ100万部だーぜー(笑)」

特報!!
SPECIAL REPORT
完成度 **80%**

サターン版

「バーチャファイター2」12月1日発売! 発売1カ月前大情報!!



Virtua Fighter 2

DATA

- セガ
- 12月1日発売
- 6,800円
- ACT(対戦格闘)
- 2人対戦プレイあり

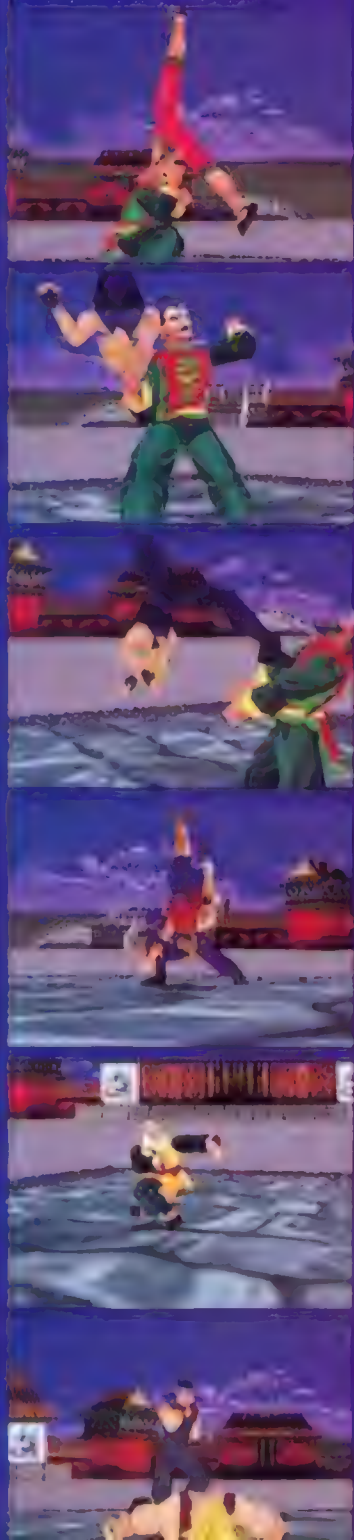
発売日が12月1日(6,800円)と決定し、いよいよ発売まで1カ月を切ったサターン版「バーチャファイター2」。今月は、未公開だった6つのゲームモードの全貌と、ほぼ完成してきた最新画面を交え、サターン版のゲーム内容に詳しく迫るぞ!

次号の「サタマガ」月2回刊第1号で予定している発売直前スクープとともに、見逃せない情報満載だ!!

CHECK 1

アドバタイズも完成!

貴帯の酔拳演舞で始まる、おなじみのアドバタイズも初公開。じつはこれ以外にも新作のデモも入るとか、次号でお見せする予定だぞ。

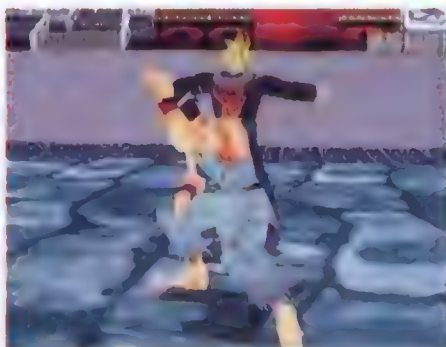


緊急スクープ!

街のアーケードでガンガン対戦しているVFプレイヤーにとって一番の朗報と言えるのが、このニュース。じつはこのサターン版、現在アーケードで好評稼働中の「2.1」バージョンにも、オプションの切り替えて完全に対応しているのだ! バランス的にも対戦重視に見直され、10月から専用筐体バーサスシティに搭載された最新版の「2.1」が早くも存分に遊べるのはうれしい限りだよ。もちろん従来の「2」のほうも選べるので、プレイヤーは好みのバージョンで遊べるぞ。どちらで遊ぶ?

サターン版は「2.1」にも切り替え対応決定!

初公開/未公開のアドバタイズ



ダメージ表示も?

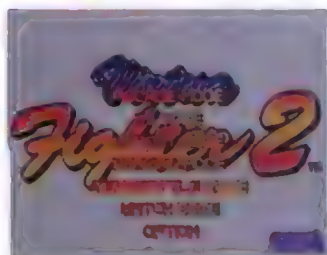


最良のバランス

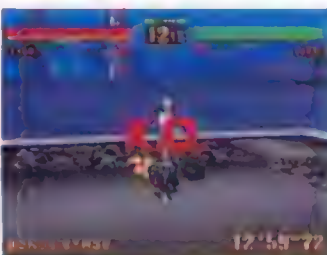


見どころ満載!「VF2」最新情報!

CHECK 1 徹底紹介/これが6つのモードだ!!



CHECK 2 全ステージ完成/これがデュラル面だ!



CHECK 3 2Pカラーのキャラも大公開!



POINT 1

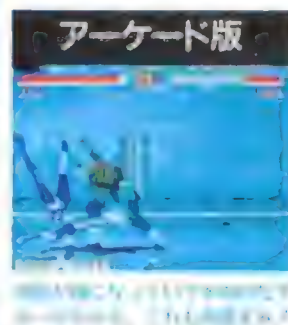
全ステージも完成！これがデュラルの海底神殿だ!!

「VF2」に用意されたステージの中で、一番仕掛けが豊富な場所である最終面・デュラルステージがついに完成!! この海底神殿は、水の抵抗により各キャラの動きがスローになるという特殊なステージだ。サターン版でもスローな動きを再現しているぞ!!



STAGE CHECK
1 この面は変更された?

サターン版のステージはこれですべて公開されたが、中には演出が変更される面もある。代表的なものをチェックしておこう。



アーケード版
AM2研デザイナーよりひとこと
床の映り込みを再現できなかったのは残念ですが、その代わりスチールの感じはよく出せたと思っています。相手がデュラルの時のみ、画面全体が青くなるのもきちんと再現していますので、これもチェックしてください。



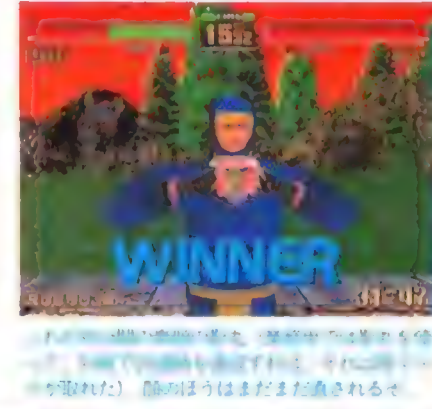
POINT 2

さらに完成してきた各キャラ達をチェック!!

2Pカラー、そして素顔の影丸をキャッチ!!

最後に紹介するのは、今まで未公開だった2Pカラー(ノ)の画面写真。今回は人気のジャッキーをはじめ、ウルフ、ラウの2P側キャラをお見せしよう。現在は「開発機材上では、ほぼ全員のデザインが完成している(AM2研・岡安氏)」とのことだから、次号では全キャラを公開するぞ。

また、今月はマスクが取れた影丸の素顔も初公開。こちらも要チェック。



アーケード版
AM2研デザイナーよりひとこと
アーケード版をじっくり見て初めて気付いたんですが、カゲって顔に傷があったんですね。ちゃんと今もついていますけど、見えないかも……。テクスチャーを貼ってはおリゴンの形を変え、試行錯誤の末、こうなりました。

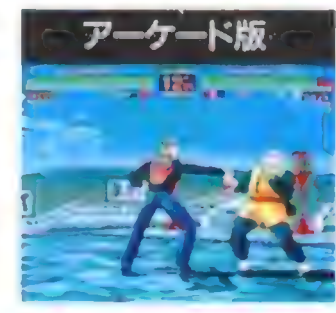
COLOR CHECK! JACKY

ジャッキー・ブライアント (競走道)



炎の革ジャンを見よ!

ジャッキーと言えば、やはりこのファイアーペイントの革ジャンにジーパンの2Pカラーが一番人気。最近はこの革ジャンが製品化されたりもしているほどだが、サターン版での再現度は革の質感などが素晴らしいぞ。使うならコレだ!



アーケード版
AM2研デザイナーよりひとこと
1Pカラーと服装がまったく違いますから、結局は作り直さなくては行けないので大変でした。個々の小さなテクスチャーをうまく組み合わせて、模様や縫い目のような大きな柄を作っていきます。これもギリギリまで手直しを加えています。

STAGE CHECK

2

因縁の兄弟対決は特設ステージが舞台!

海底神殿ステージに続き、サラとジャッキーの対戦時にしか見られないシカゴステージも完成! 出場キャラや大会のポスター、スプレーベ

イントなどのパターンが多く、じつはサタンの機能上、再現が非常に困難だったのだが、見た目の印象はアーケードとほぼ同じレベルまで仕上がってきている。スゴイぞ!!



よく見ると、ポスターの大きさや数に違いがあるが、よくここまで再現したと言える。



よく見ると、ポスターの大きさや数に違いがあるが、よくここまで再現したと言える。

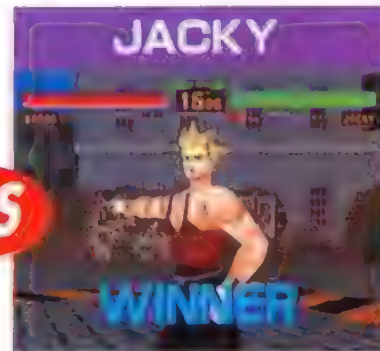


よく見ると、ポスターの大きさや数に違いがあるが、よくここまで再現したと言える。



よく見ると、ポスターの大きさや数に違いがあるが、よくここまで再現したと言える。

AM2研デザイナーよりひとこと
再現することの難しさは全ステージ中で1、2番を争うぐらいかと思われましたが、いざ作ってみたらいい感じで、とりあえずは安心。自分の中では、結構満足しています。AM2研マークやソニックの落書きも再現したのでご覧ください。



VS

COLOR CHECK/

WOLF

ウルフ・ホークフィールド (プロレス)

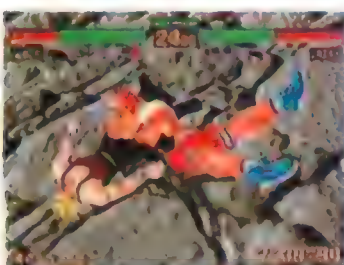


ヒップの"Wolf"も健在!

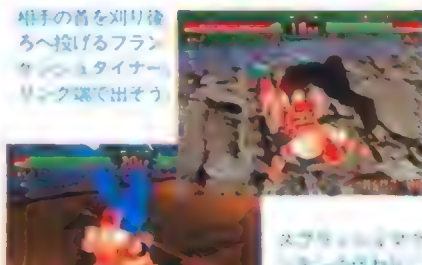
お尻の部分に描かれた"Wolf"の文字が特徴的な、2Pウルフ。オレンジ色のスパッツ(トレパン?)姿は、1Pのジャージ姿に比べ、根強いファンも多い。グレイ系ブーツを履いているのもオシャレ。



AM2研デザイナーよりひとこと
上半身が1Pカラーと同じなので、作業量で見れば楽でしたね。Wolfも文字もちゃんと再現したので、ぜひ見てほしいです。これはウルフだけでなく全キャラにいえることなのですが、顔はいまだに苦勞してます。



高度から肘を叩き込み、ウルフのダウン攻撃ハイエルボー。大技をかけた後はコ!

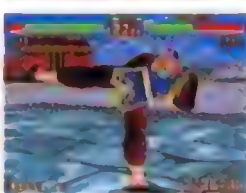
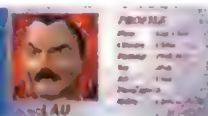


高度から肘を叩き込み、ウルフのダウン攻撃ハイエルボー。大技をかけた後はコ!

COLOR CHECK/

LAU

ラウ・チェン (虎燕拳)



虎の刺繍に注目!

1P側が"龍"だった背中刺繍が、2P側では"虎"になる。アーケード版"2"は1Pと2Pの性能に差があったために2Pは不人気だったが、"2.1"からは同等の性能に。"2.1"は"虎"を選べ!!



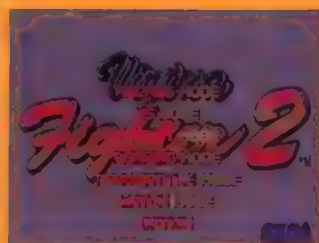
AM2研デザイナーよりひとこと
ラウは2Pカラーの中では真っ先に取りかかったんですが、パレットを変えて背中の模様を虎にただでできてしまいました(笑)。色違いなので楽でした。作るのもこれが一番良かったですね。



高度から肘を叩き込み、ウルフのダウン攻撃ハイエルボー。大技をかけた後はコ!



高度から肘を叩き込み、ウルフのダウン攻撃ハイエルボー。大技をかけた後はコ!



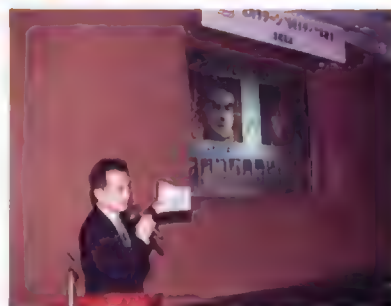
6 サターン版「VF2」のゲームモードを徹底紹介!

サターン版「VF(1)」には計3つのゲームモードが用意されていたが、今回の「VF2」には一挙に6つのモードが用意されている。中でも特筆すべきは、団体戦の「チームバトル」だ。アーケード版とはひと味違う内容に迫るぞ!

家庭用を意識した充実の内容とオプション

去る10月12日、セガ本社で開かれたメディア発表会で、セガAM2研はサターン版「VF2」の発売日と価格を公の場で正式に発表するとともに、サターン版に搭載される6つのゲームモードを明らかにした。当日は「アーケード」と「VS」そして「ウ

ォッチ」モードしか画面は公開されなかったが、今回本誌はその他のゲームモードすべての画面を入手!以下に、画面写真を交えて各モードを徹底的に詳細に解説していくぞ。どれもボリュームのある内容だから、じっくり楽しんでくれ。



メディア発表会席上で AM2研・奥村氏からサターン版の発売日と全モードが発表され!

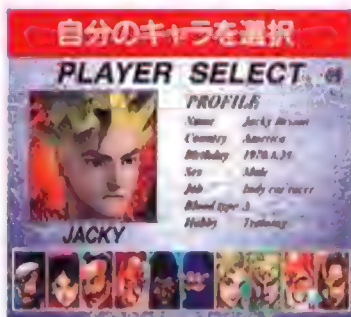
今回紹介したモードは順に「アーケード」「VS」「ウォッチ」モードで構成されている。詳しくは本誌で!



ARCADE [アーケードモード]

CPUが操作するキャラと戦う、アーケード版「VF2」とまったく同じゲーム進行の1P専用モード。登場するキャラは最終ボスであるデュラルを含めて11人(戦う順番はラウ→サラ→シュン→パイ→リオン→ジェフリー→カゲ→ウルフ→ジャッキー→アキラ→デュラルの順固定)で、後半のCPUキャラほど手強くなる。途中2P側からの乱入も可能だ。

「2」と「2.1」のCPU戦がアーケードそのままの感覚で!!



よ、アーケード版に似せられた各キャラのデザイン。プロフィールはここで見るぞ。



ルールはおなじみの1セット2本勝負、制限時間は30秒。迫力のリプレイも絡む。

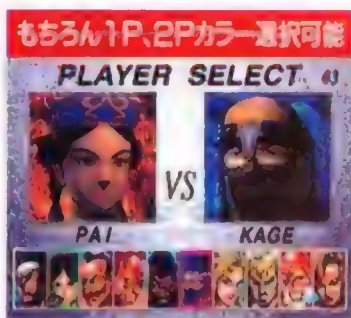


真上からの見下ろし視点は、コンティニュー時だけのもの。視点がどどんと上がるぞ。

VS [VSモード]

サターン版「VF(1)」にもあった、2P対戦専用モード。1試合終了するごとにキャラクタースelect画面に戻るので、お互いのキャラをいろいろ変えて、ひたすら対戦するだけならこのモードが最適だ。またこのモードでは、キャラごとの詳しい戦績が記録されるので、自分の苦手なキャラはどれか……といった自己分析に役立てることもできるぞ。

家庭用ならではの対戦専用モード



おなじみのキャラselect画面。レバーを上に入れてボタン決定で、2Pカラーが選べる。



「VF2」の対戦スタイルはやっぱり対戦。当初操作はアーケード版とまったく同じだ。

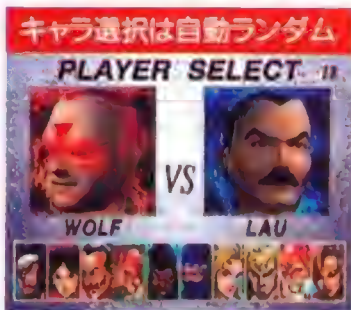


連勝が来ると「CHAMPION WINS」とともに、ゲームが止まる。などの表示も。

WATCH [ウォッチモード]

本誌読者からの声を元に作られたという観戦モード。1P、2PともにCPUがキャラを自動的に選択し、0プレイヤーの状態では試合開始。試合が終了すると再びキャラselect画面になり、選択→自動対戦の繰り返し……というゲーム進行となっている。環境ビデオ風に観るもよし、試合の組み立てを覚えるための初心者教材として利用するのもよし、だぞ。

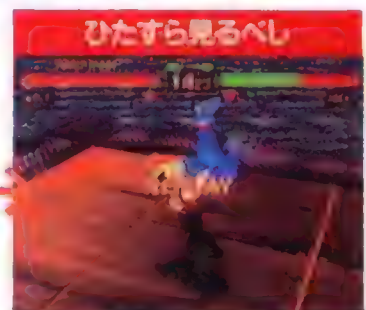
CPUキャラの対戦を永久ループで観戦!



ウォッチモードのキャラselectはCPUがランダムで自動決定。プレイヤーは見ているだけ。



CPUが操作するキャラの対戦が延々と続く。CPUキャラの「クセ」をココで勉強しよう。



試合終了後のリプレイも当然用意されている。この後、再びキャラselectが始まる。



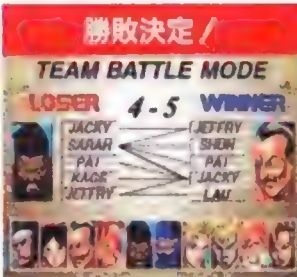
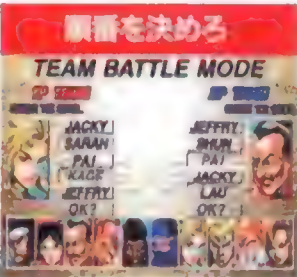
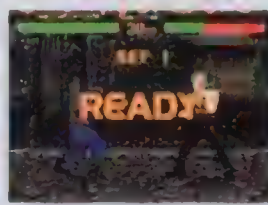
TEAM BATTLE 【チームバトル】

2人で5対5の勝ち抜き団体戦を行う新モードがこれだ。1試合のセット数はオプションで自由に変更可能。プレイヤーは好きな5キャラを選択し(同じキャラは不可)、先に5キャラ勝ち抜いたほうが勝ちだ。体力回復なしの設定も楽しい。

シリーズ初採用! 5対5の団体戦が超熱い!



リカバーライフ設定で熱い対戦が!

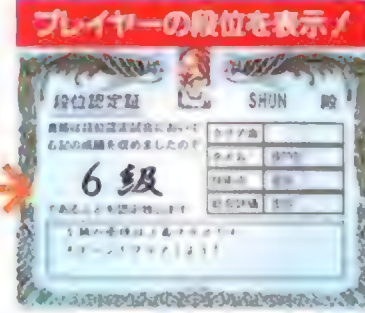


RANKING

【段位認定モード】

CPUがプレイヤーの試合内容を見直し、ゲーム終了後に10級〜9段までの段位で実力を評価してくれる、おなじみのモード。アーケード版では「昇で名人が取れない」というバグがあったが(※「2.1」では取れる)、「サターン版は「2」と「2.1」の中間的バランスにする(AM2研・岡安氏)」とのことだ。幻の「15段」や、デュラルの段位挑戦も期待したいね?

サターン版は「2」と「2.1」の中間的内容に!!



EXPERT

【エキスパートモード】

ゲームをやり込んでいく中で、サターン版最大のウリになりそうなのがこのモードだ。先月号の岡安氏のインタビューでも出てきたが、このモードでは、なんとプレイヤーが使ったコンビネーションや技の使い方をCPUが「学習」する進化型アルゴリズムが搭載されているのだ。どんどん強力な技を覚えさせれば鉄人並みのキャラもできるかも。楽しいぞ。

アーケード版より強い! 最強キャラを育てる魅力も!



ロンドン小林、エキスパートモードを体験!

サターン版の筐体も所有している私(※友人と共同購入)だが、サターン版のエキスパートモードは、アーケード版よりも学習機能・防御面が大幅に強化されており非常に楽しめた。今回は特別に、学習「以前」のものと、AM2研の強者どもが学習させたサンプルの両方を遊ばせてもらったが、後者のCPUのあまりの強さと、人間臭い連係

には驚かされた。より「街の対戦」に近い体験が味わえるのだ。また1つ大きな楽しみが増えたと言えそうだ。



小林ロンドン氏
「サターン版のエキスパートモードは、アーケード版よりも学習機能・防御面が大幅に強化されており非常に楽しめた。今回は特別に、学習「以前」のものと、AM2研の強者どもが学習させたサンプルの両方を遊ばせてもらったが、後者のCPUのあまりの強さと、人間臭い連係



AM2研「VF2」 開発チームよりひとこと

CPUは、どんなモードでプレイしても学習します。技を覚える条件は、プレイヤーが使った攻撃パターンが有効なものであること。同じパターンをどんどん使って頻度を上げれば、CPU側も多用してくるようになりました(これはサターンオリジナルの仕様です)。
シュンの連続倒立一倒身連脚、アキラ

スペシャルなど、目立つ技を覚えさせると楽しいですよ。なお、CPUが覚えるのは攻撃パターンのみで、防御系は覚えません。



デフォルートの状態でも結構強いCPU。育ててくろ。



AM2研特別インタビュー

岡安啓司

サターン版
「バーチャファイター2」
開発チーフ

発売日も決定し、開発の終了も目前に見えてきたサターン版「VF2」。製品版に入る内容もほぼ確定してきた中、まだ未公開の気になる部分を聞いてみた。最後に読者のみんなの意見もふつけてみたぞ。

今回は早く発売したくて うずうずしてますね

本誌「発売日も決まりましたが、現在の作業は？」
岡安「ネームエントリーとかオープニングのデモとか、ゲーム周辺の部分を中心にやってますね。一方でポリゴンとかも、かなりショーの時から比べて直していますから、だいぶ良くなってますよ。本誌「オープニングのデモというのは新規で入るもののことですか。岡安「そうですね。以前からムービーでカッコいいデモを入れたいというのはあったんですが、現在アーケードで開発中の「VF3」のこともありますので、あまりストーリーやキャラのイメージに関わるようなものはまずいと。それで、各キャラが「1」から「2」へ進化し、代表的な技で魅せるというものにほぼ決まりました。「1」のキャラがアップで出てきて「2」のキャラに変化するシーンは、かなりいいと思いますよ。こ

れは逆に言うとアーケード版ではできない要素ですし、映像的にも従来のシネバックとは違う新しいムービーの技術が使われていますので、その違いや可能性も注目してほしいですね。本誌「ステージはもうほとんど完成しているようですが？ 岡安「デザイナーがよく作ってくれたおかげで、デュラルステージが非常にいいデキになりましたね。水中でスローモーになるのは苦労していますが、うまく再現できる予定です。ただし、舜帝ステージだけは、ここまで考えられるすべての手法を試したんですが、現状のままでは不都合もありましたので、少々違った形になりました。ウルフステージの金網も同様で、なんとか勘弁してほしいですね。本誌「2.1」への対応は、それほど難しくなかったんですか？ 岡安「そうですね。上級プレイヤーにも満足していただけるようにバランス取りはじっくりやります。本誌「リプレイなどのカメラワー

クも確定してきたようですが？ 岡安「1」の時にリプレイのポリゴン欠けをさんざん言われましたから、非常に気を使って調整をしました。パターンはアーケード版より多いですね。

本誌「CPUの賢さはいかがですか？

岡安「オプションでイージー、ノーマル、ハードに設定できるんですが、これはアーケードモードとチームバトルのCPUには、別のアルゴリズムを入れる予定です。本誌「エキスパートモードで育てたCPUキャラは、データの移動ができますか？

岡安「パワーメモリーを使えば当然できますし、エキスパートモードで育てたCPUは、キャラクター単位でデータを白紙にすることができます。ただ、育てたキャラどうして対戦というのは、今のところできませんね。ただ、このモードはかなり楽しめますので期待してください。

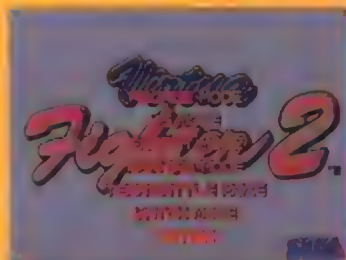
本誌「これから最後のツメですね。岡安「去年に比べれば、かなりチーム全体に余裕がありましたね。期間的にも非常に短期間でやっちゃってますから。今回はチームの全員が自信を持っていますので、ぜひ楽しみにしてほしいですね。

(10月13日、AM2研にて収録)



「早く発売したいですね」と開発者岡安氏。10月13日(木)AM2研にて収録。

新デモ、オプション詳細などを
次号でスクープキャッチ!!



直撃! サターン版「バーチャファイター2」Q&A

なものはつきますか？(埼玉県・宮崎貴史・17歳)

岡安「時間的なものか厳しいので、入ってませんね。ただし、ライフ設定に「ノーダメージ」というのを入れましたので、それで代用して練習できると思いますよ。

●CDの読み込み画面が真っ暗だと寂しいので、有井さんとかが作ったCGを入れておいて眺められるとい

(茨城県・田所康成・20歳)

岡安「いいアイデアなんですが、現状ですでの容量がギリギリの状態なので、実現は難しいですね。

●隠し要素で、それぞれのキャラの誕生日とかに起こるメッセージなどを入れてほしいのですが？(東京都・藤田栄司・22歳)

岡安「これは結構面白いアイデアですね。ただ、これも先ほどのと同じ

理由で難しいのが残念ですね。

●段位認定の記録を保存できるようにしてほしい。(滋賀県・高山信彦) 岡安「できます。ちなみに使用ブロックは全部で180の予定です。

●デュラルステージが水中面なので、隠しキャラでサタンシャークと闘えるようにしてほしい。ジェフリーがサタンシャークと闘うシューティングゲームでもいいです。(大阪府・松田道広・18歳)

岡安「(笑)。ないです。入りません。

最終的な全貌は次号の大特集で独占公開! 11月24日を期待せよ!!



エントリーも次号で公開。本誌に詳しいですよ。

次号は発売直前巻頭大特集! そのすべてを最速大紹介!!

ついに発売日も決定！大ボリュームでお届けするぞ！！

セガラリー・チャンピオンシップ

特報!!

SPECIAL REPORT

●セガ●12月29日発売●5,800円●RAC●レーシングコントローラー対応

完成度 75%

驚異の75%バージョン!!

前号では初級、中級、上級の3コース、そしてタイムアタックモードの入った55%バージョンを紹介したが、なんと今回は、未調整ながらほぼ全てのモードが投入された75%バージョンをお届けする。

この75%版、まず前回まであったアーケードモードと、タイムアタックモードはさらに完成度を増し、待望の超上級レイクサイドコース、そしてサターン版の目玉の1つ2Pバトルモード、そしてカーセッティングやオプションモード、アドバタイズデモなど、非常に多くのモード、フィーチャーが

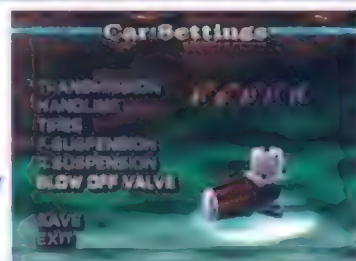
追加された。まだまだ未完成ながら、その完成度は「驚異」の一言につきる。さらに、気になる発売日も12月29日に決定！あとは折り数えて待つのみとなったわけだ。ではさっそく、今回入ったアドバタイズデモから見ていこう！



このメニューから、タイムアタックモード、2Pバトルモード、カーセッティング、オプションモードなどを選択できる。

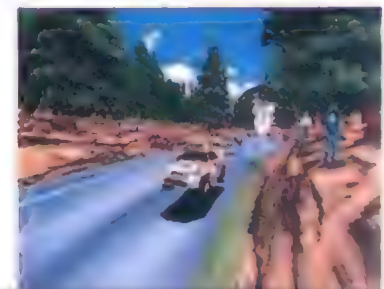


この画面は、エキストラステージをクリアした際の表示。RANK 1stと表示され、CONGRATULATIONS!と書かれた大きな文字が画面を覆っている。また、TOYOTA Castrolのロゴも確認できる。



カーセッティングメニューのスクリーンショット。TRANSMISSION, HANDLING, TIRES, R-SUSPENSION, F-SUSPENSION, BLOW OFF VALVEなどの項目が並んでいる。

アドバタイズデモも投入!! 究極のレースゲームも完成間近!!



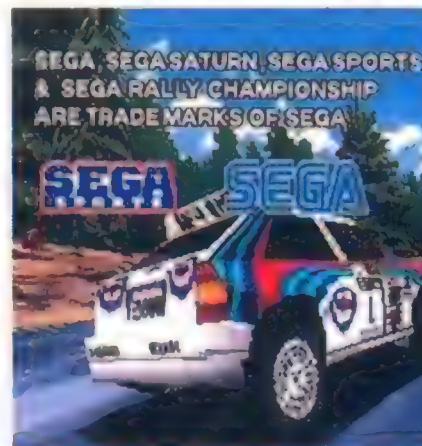
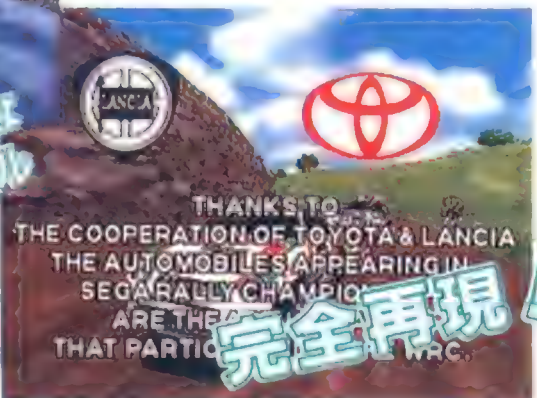
先にも触れたように、今回のバージョンではアドバタイズデモ、つまりゲームのデモンストレーション部分が入った。まあ、アーケード版でおなじみのアレだといえはピンとくるだろう。

肝心の移植度に関しては、実際にアーケード版と見比べたわけではないので何ともいえないが、仮に「まったく同じです」といわれ

でも納得してしまうほどにレベルは高く、全体の動き、魅せるカメラアングルなど、この段階でも実によくできている。とはいえ、まだまだこのアドバタイズも調整段階にあるらしく、ポリゴンの表示関係や車の動きなどをこれから煮詰めていくそうだ。実際、動いているのをお見せできないのが残念。



ダイナミックなカメラアングル



この画面は、アドバタイズデモの一部。ダイナミックなカメラアングルで、ラリーカーが泥濘の道を駆け抜ける様子が描かれている。また、SEGAのロゴも複数表示されている。

いよいよ最上級コースのお目見えだ

SUPER NEW SOFT for SEGA SATURN

セガラリー・チャンピオンシップ



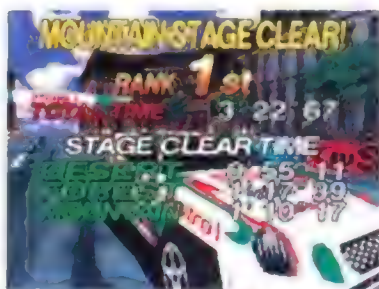
ついにベールを脱いだ超上級コース!! レイクサイドコース大公開!!

超高難易度の厳しさ、美しさに酔え!!

では前号の予告通り、お待ちかねのレイクサイドコースの大解剖といってみよう。

このレイクサイドコース、おそらくアーケード版をやり込んだ人ならおなじみのはずだが、そうではない人には「お初」なコースだろう。なぜなら、先月号でもチョットだけ触れたが、このレイクサイドを走るにはチャンピオンシップモードで1位を取らなくてはならない。サターン版でもそのへんの

条件は同じで、チャンピオンシップモードで1位にならないとレイクサイドを走ることはいかない。逆に1位を取れないような腕前では普通に走ることさえままならないだろう。タイトで数多いコーナー、そして異常に狭いコース幅……。操作タイミングやラインをひとつ誤ればクラッシュが待っている……。そんなコースなのだ。ではその移植度、完成度をコーナーごとにチェックしていくぞ!



もちろんタイムアタックもOK!!

チャンピオンシップモードで一度レイクサイドコースを出せばタイムアタックモードにもレイクサイドが追加され、思う存分走り込むことができる。このタイムアタックは相当アツいぜ!



レイクサイドが追加された。これサターン版ならでは!

CHECK! 1コーナー～3コーナー

何から何まで同じ!

スタートラインから勢いよく飛び出し、約2秒ほどストレートを走行すると、すぐに1コーナーの右、そしてキツイ左の2連続コーナーに差し掛かる。初心者はいきなり壁に激突、ナビゲーターはOH! OH! と叫びまくるポイントだ。難易度的にはレイクサイドのなかでも最も難しいエリアのひとつで、特に2周目以降の1コーナーへの飛び込みは車速も速く、タイミングが非常にシビアになる。このあたり、サターン版は1コーナーへの飛び込みタイミングはおろか、2コーナーから3コーナーのクリア法、そしてそれに伴うマシン挙動なども、まったくアーケード版と同じといっている。強いていえばスピード感が異なる程度か。画面比率の影響か、なんとサターン版はアーケード版より数段速いのだ。



CHECK! 4コーナー～第1ストレート手前

背景オブジェクトも完璧!

3コーナーをクリアすると、若干のストレートの後に右、右とミディアムコーナーが連続し、その直後にまた短いストレート、そして左のミディアムコーナーに差し掛かる。筆者はアーケード版では右、右の連続コーナーなどを終始ドリフトさせてクリアしていたが、そのへんの攻略

法もサターン版でそっくりそのまま再現できた。ただ、アーケード版のように操作系がアナログではないため、そのへんで生じる誤差や、先にも触れたようにサターン版のスピードで、若干は操作タイミングにズレがあるかもしれない。とはいえ、感覚的にはまったく同じで違和感もないといっておこう。さらに、このあたりはオブジェクト数もかなり多く、サターンでの再現性がどうなるか心配だったが、その心配もこの画面写真を見たら吹き飛ばさずだ。ポリゴン欠けもまったくない。



このストレート手前の4コーナー。ここから上がり始めてタイムを伸ばして行く。

CHECK/ 第1ストレート～第2ストレート

ストレートで休み?

左ミディアムコーナーを抜けると、レイクサイドコース最大のストレートに差し掛かる。ここはアーケード版同様に4速全開で疾走! このコースで唯一気の抜けるポイントだ。そしてストレートエンドの右ミディアムコーナーを抜け、続いて左のミディアムコーナーをクリア、そして第2ストレートへと侵入していく。

このエリアの移植度だが、まず路面のギャップや空を飛ぶ鳥たち(カ

ラス?)に至るまで完璧に再現されている。強いてアーケード版との違いを挙げるとすれば、ストレートエンド付近のオブジェクトの細部が若干省略されている、というところくらいだ。といっても、このあたりはまだまだ調整段階なので今後改善される可能性もあるし、仮に直らなかったとしても、言われなければほとんど気にならないレベル。移植度は十分に合格点といっていいだろう。もちろん、第1ストレートからの右、左と続くミディアムコーナー、そして第2ストレートもバッチリで、コース両脇に立ち並ぶ紅葉した木々なども見事に移植されている。



第2ストレートに突入すると、紅葉した木々が両脇に立ち並ぶ。移植度は非常に高い。

CHECK/ レイクサイド～シケイン

白鳥までも完全移植!

レイクサイドに突入したら、間髪入れずに左ミディアムコーナーに差し掛かり、そこから高速左コーナー、そして短いストレートの後にシケインとなる。コース名にもなっているように、このエリアは湖の横を走ることになり、難易度はそれほど高くはないものの、何しろ左は湖、そして右は紅葉と非常に美しく、「セガラリー」の数ある名所の中で最も見応えのあるポイント。で、気になる移植度はご覧のとおりで、湖の白鳥まで完璧に移植されている。アーケード版と比較すればそれなりに違いは発見できると思うが、それでもしなやかなアートを採るのさえ困難だ。



シケインの短いストレートも、移植度は非常に高い。湖の白鳥なども見事に再現されている。



シケインの短いストレートも、移植度は非常に高い。湖の白鳥なども見事に再現されている。

CHECK/ 第2ストレートエンド～レイクサイド

最短、最高の難易度

第2ストレートエンドから続く左ミディアムコーナー、そしてその直後の右ミディアムコーナー、トドメの右、急コーナー。このエリアはストレートの直後にあるため平均車速が高く、なおかつコーナー全体がタイトなので非常に難易度が高い。つまり、この3つのコーナーをいかにスムーズにクリアできるかでタイムも大きく変わってくるのだ。で、このエリアの移植度だが、これまでの例を見てもえれば想像できるように、文句の付けようがない完成度だ。



アーケード版と同様のクリア法もちろん通用し、コースの微妙な勾配までもバッチリ再現されている。当然のことながら、このあたりの路面のギャップから生じる車の挙動変化などもアーケード版に忠実。背景ポリゴン欠けのようなものも一切なく、非常によく移植できている。サターンの底力を感ぜさせるエリアだ。



3速全開で抜ける右ミディアムコーナー。車速が速く、抜けるには相当のテクニックが必要だ。

レイクサイドに突入すると、紅葉した木々が両脇に立ち並ぶ。移植度は非常に高い。



CHECK/ 最終コーナー～ホームストレート

最後の難所、最終コーナー

シケインを立ち上がると、またすぐに右、左と続くミディアムコーナーに差し掛かる。2つめの左コーナーが事実上最終コーナーになり、そこを立ち上がるとスタート地点に戻り、はれて1ラップとなるわけだ。アーケード版でも、この最終コーナーが最後の難所であったように、サターン版もそのへんの難易度は変わっていない。で、このあたりは周り

のオブジェクトがそれほど多くない。ということは、遠くまで描画しなければならないわけで、第1ストレートに続いてポリゴン数が多いようなエリアになるわけで技術的に難しい。だが、直接アーケード版と見比べるとはできなかったが、少なくとも気になるレベルのポリゴン欠けはお目にかかれなかったといっておこう。まさに驚異の再現度。完成した頃にはどうなっているのだろうか!?



シケインの短いストレートも、移植度は非常に高い。湖の白鳥なども見事に再現されている。



次のページではいよいよ2Pバトルモード大公開!!

残すは微調整だけという段階ですね 2P対戦とゴーストはアツいですよ

本誌■現在の状況なんですけど、もう初級、中級、上級とも完成といった段階ですか？

中村■そうですね。あと手直しするとしたらコリジョン（当たり判定）をちょっと直すとか、本当に微調整ですかね。ちょっとまだコースが切れちゃってるとか、向こうが見えちゃってるところもあるんで、そこを直す程度です。

本誌■アザーカーのタイミングとかもこれからですか？

中村■そうですね。ただゲームのレベル設定で、アザーカーの走りを変えてまったく同じタイミングにはならないかもしれません。時間があればそのへんのプログラムもいろいろ融通の利くように作れると思います。本誌■開発状況が75%ということで、これから一番かかりそうな作業というのはどんな部分ですか？

中村■リプレイがちょっとまだ。カメラワークなどに、かなり時間がかかると思います。あとアドバタイジング調整と、エンディングやスタッフロールとか、そのへんも残ってますね。あとは調整ですかね。まあ、しばらくは2Pのクオリティアップ

がメインになってくると思います。

本誌■超上級なんですが、走行条件はチャンピオンシップモードで1位クリアっていうことで？

中村■そうですね。マウンテンまで1位でいくとレイクサイドへ行けるということで。すると次回から選べるようにしたんですけれどね。

本誌■そのあたりの変更とかは？

中村■これでいくと思います。超上級はある程度うまくないと、いきなり選んでも多分走れなくてつまないって言われちゃうと思うので。

本誌■超上級で一番苦労された点ってどのへんですか？

中村■一番つらかったのは長い直線ありますよね。あそこがコース幅広いのと、あと先まで見えちゃうじゃないですか。その調整が結構大変だった。そのへんですかね。

本誌■2Pモードなんですが、対戦士のハンディキャップとかはまだ本決まりじゃないというお話ですが？

中村■そうですね。今、ちょうどやっているとこで、ハンディキャップはつけられるようにしたいなと思ってんで……。で、今回、後ろの速い、遅い。あともうひとつくらいい

ンディをつけたいなと思っています。あとTIME LUGもその頃には遊べるようになってると思います。

本誌■2Pのオブジェクト数とかは今後増やしていくんでしょうか？

中村■2Pはちょっとキツイかもしれませんがね。やっぱり出して消えちゃったんじゃあアレなんで。これからは……。もう本当に最後の最後までその辺の調整はしていく感じなんですけど……。

本誌■若干操作感が違うかなという気がしたんですが。

中村■車のサイズも違いますし、あと画面のサイズも違うんで操作感も変わった感じがするかもしれませんね。確かに最初やった時にちょっと違うんじゃないかなと思ったんですけど、実際には変わってないですよ。

本誌■あとゴーストカーが入ったということなんですが、これは？

中村■他のレースゲームでもありましたよね。あれとは基本的に一緒なんですけど、今回それが保存できるというのが特徴なんです。4コース分なんで、カートリッジじゃないとちょっと辛いんですけど。



CGデザイナー・制作部
中村篤彦氏

サターン版「セガラリー」の指導を取るレーシングゲームの達人。ブローオフバルブの音までこだわっている

本誌■4分10秒以内じゃないと入らないというのは？

中村■あれは大した意味はないんですけど、無制限にやっちゃうと容量いくらあっても足りないんで。一番時間かかるのは中級で、大体ちょっと遊んで走れるようになった人で、何とか出せる程度のタイムにしたんですよ。で、カートリッジにさえセーブしておけば、友達家持って行ってレコードのところからリプレイできますしね。

本誌■それは嬉しいですね。

中村■「ちょっとお前、俺と戦ってみろよ」なんていって、タイムアタックもできますから……。ただ、更新されちゃうと、ちょっと悲しいですけどね（笑）。

本誌■本日はお忙しい中、本当にありがとうございました。

（10月17日セガ本社にて収録）



これが2Pバトルモードのすべてだ!!

以前からいろんな噂の囁かれていた2P対戦モードが、ついに判明した！ とにかく画面写真を見てもえればわかるように、その形式は画面分割。残念ながら通信ケーブルでの対戦にはならず、大方の予想通り画面の上下でそれぞれプレイヤー1とプレイヤー2が競うスタイルになるわけだ。もちろん、コースも初級、中級、上級の3コースの他、レイクサイドを出現



車はセリカとデルタ、そしてチューンドカーの3タイプ。チューンドカーとはセッティングモードで作ったマシンだ。

させればそこでも対戦できる。さらに周回数も3ラップ、もしくは5ラップという設定が可能だ。あと、プレイはできなかったものの、このバージョンには「TIME LUG」という項目もあり、現在その仕様を煮詰めている状況らしい。車もデルタ、セリカ、チューンドカーの3種類から選択できる他、視点も1Pモード同様に自由に変更可能だ。とにかく今回のバージョンは、やっと2P対戦も動くようになったレベルで、ポリゴン表示やバランスなどは未調整段階だ。対戦時のハンディキャップや後方車のスピードアップなどについても現段階では未定となっている。ただ、全体的な動きはかなり良く、挙動や操作感覚なども1Pモードとほとんど差がない。まさにこのレベルのものが同時に動くこと自体が驚異だ。とにかく今後に期待しよう！



これが2P対戦の画面写真。細かいオブジェクトはさすがにカットされているが、雰囲気はそのままだ。



勝負が終わると、ラップタイムなどが表示される。どちらが速いかを決めるにはピッタリな2P対戦。コインでライバルと勝負だ！

1Pモード同様に、視点変更も2種類から自由自在。この写真は、後方視点のデルタにドライバー視点のセリカが衝突した瞬間だ。

セガラリー・チャンピオンシップ サウンドスタッフに聞く!!

新たなBGMアレンジ、リアルなQサウンドを聴いてください!

本誌■サターン版のBGMは「イグニッション」のデータをそのまま使われるんでしょうか?

K氏■曲の面ではそうですね。アーケード版では各ステージによって、チャンピオンシップとブラクティスでかなり特殊な使い方をしていたんですけど、サターン版では各ステージのテーマみたいな感じで曲は同じにしています。曲とステージとの繋がりというか、イメー

ジをかためてもらおうかなと。

本誌■今回Qサウンドを採用されたようですが、どんなところに使う予定なんですか?

K氏■せっかく立体音響を使うんだったら車の動きと直接関係あるところっていうのを考えまして。やっぱりサイドからぶつかったとき、クラッシュ音が前から聞こえるの絶対不自然ですから、当然横から出てくると。あとドリフトの

ときは進行方向側のドアとかにフロントのタイヤからはね上げたジャリがバンバン当たるじゃないですか。あのへんの感じをすごく出したくて、Qサウンドを使っています。あとトンネル内の反響音とかにも使ってますよ。

本誌■では最後にサウンド担当としてここは聞いてほしい、みたいなところってありますか?

K氏■SE関係ではエンジン音にこだわりましたね。アーケード版もサターン版も一応排気音とエンジンの回転音というのを別にもってるんですけど、回転音重視にす

ると、家庭用のテレビではあまり良い音に鳴らないんですよ。だからサターン版は、車に乗ってる感じを出すために排気音を重視して考えています。あとは、リプレイの時はオリジナルの曲が鳴るようになってるということと、アーケード版とイグニッションに入ってるものの新たなアレンジが楽しめるとか、そういうプラスα的な部分で楽しんでもらおうかなと考えているんで、そのへんを注意して聞いてもらいたいですね。

本誌■ありがとうございました。

(10月17日セガ本社にて収録)

SPECIAL COLUMN 第3回 政綱大介75%版を試乗

当たり前かもしれないけど、このサターン版「セガラリー」は見る度に良くなってるなあ、って感じた。車の挙動に関しても文句ないし、今回紹介したレイクサイドにしても、アーケード版をやり込んだ俺から見ても完璧だ。まだ発売されてないところを申し訳ないが、ひと足お先にハマらせてもらっている。何しろタイムアタックがアツすぎるね。特にレイクサイド。攻めて攻めて攻めまくって現在の最速ラップは1'07"73。かなり限界に近い走りだが、理

論的にはまだまだいくハズ。いや〜面白い。このゲーム、何がいかって他のレースゲームと違って、納得いかない走り方、納得いかない挙動では速いタイムが出せないところなんだよな。コーナー手前ではきちんと減速するなりドリフトに持ち込むなりしないと絶対にクリアできないし。久々に燃えるゲームだぜ。

プロフィール

世田谷のレーシングゲーマー。趣味は映画鑑賞。先月歳を明らかにしたところ業界内で話題沸騰中。



CGデザイン/新井健二 (AM3研)・庄司久美子 (AM3研) ■表紙制作のスタッフより一言。もう少して「セガラリー」が発売されます。最高のデキです (新井)。今回のラリーCGも流めの仕上がりになりました。サターン版はセガラリー通をも唸らせる、すばらしいデキです (庄司)。

Scoop! ゴーストカー出現!?

なんと今回のバージョンではタイムアタックモードでベストタイムを出すと、次回からその走りを再現してくれるというゴーストカーが追加された。「マリオカート」のそれといえばピンとくる人も多いだろう。つまり、プレイヤーとそのコースでベストタイムを出したときのマシンが同時に走るわけだ。もちろんゴーストカーには当たり判定はないが、点滅して走るので、邪魔なら消すこともできる。ゴーストカーを出すには条件があり、タイムアタックモードでは3 LAPSモードでしか出現

しない。え、コースクリア時のタイムが4分10秒以内でないとは現れないようになっている。そのゴーストカーのデータはセーブもできるが、データが大きいので、バックアップカートリッジに対してのみで、内蔵メモリにはバックアップされない仕様だ。



前に走るのはゴーストカー。ベストタイムを出したときのデータそのまま走るので、研究にはもってこいだろう。

スタートすると、自分の車が「にゅい〜ん」と分裂し、ゴーストカーが出現! 変な感じだが、とにかくコイツに勝てばレコードを更新したことになる。

次号ではセッティングモードの全貌そして秘密のマシン大公開!

特報!!

SPECIAL REPORT

完成度 **100%**

バーチャコップ

●セガ●11月24日発売●7,800円(銃同梱)
●SHT(ガンシューティング)

ついに完成! 発売直前総チェック!

今年4月の発表から半年……。ついにサターン版「バーチャコップ」が完成した。オリジナルを超えた(?)との声も高いその超移植度と、サターン版だけのオリジナル要素もいろいろついて、銃同梱7,800円はうれしい限りだ。

というわけで、今月は完成

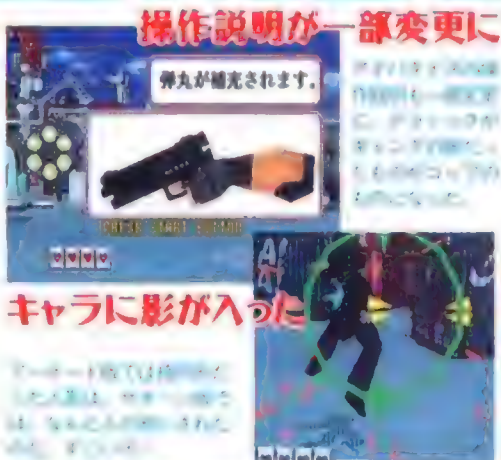
したサンプルをもとに、今まで公開できなかった部分や新モードなどを中心に、サターン版の全貌を大公開しちゃおうぞ。これを読んだら、11月24日の発売日には、お店へ即買いに行こう!



最終段階でさらに入ってきたエフェクトは?

まさに完全移植!!

ヒット時の火花、人型の影ボスのセリフの表示など、開発の最終段階で欠けていた細かなエフェクトも、完成版にはどれもがアーケード版を忠実に再現した上で、さらに改良が施されて入ってきていた。これはまさに完全移植! みんなもチェックしてくれ。



これが完全オリジナルのイメージCGだ!

先月号まで何度か紹介してきた非常に惜しまれた「バーチャコップ」のハイエンドCGがいろいろ完成してきたので、ここに紹介しておこう。これがどのようにゲーム本編で使われているかは、買ってみてのお楽しみだが、期待していいぞ。超カッコイイぜ!

ドッグを疾走する



ポリスカー

コンテナを蹴散らし



ストロップ!

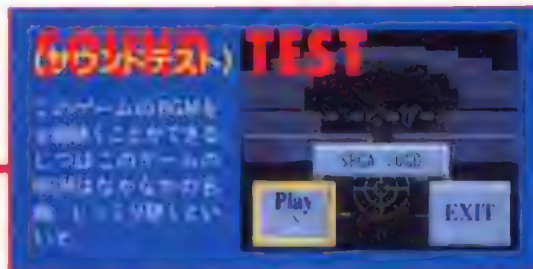
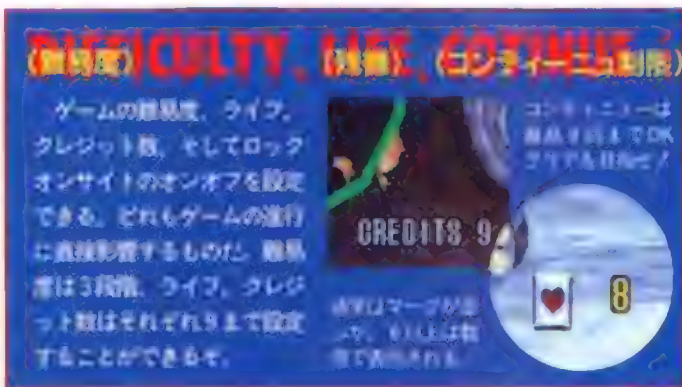
レイジー



そして

完成したオプションとトレーニングモードを完全チェック!!

このサターン版では、オプション設定もかなり充実していることは先月お伝えしたとおりだ。今回はそれぞれの項目が確定してきたので、その設定の範囲などをチェックしてみよう。



これがサターン版オリジナル「トレーニングモード」だ!

そしてこれが本邦初公開となるトレーニングモードの完成版だ。内容はポリスアクション映画などで出てくる射撃練習場といった感じで、2つのモードが用意されている。2プレイヤーで対戦もできるので、結構盛り上がるぞ。



EXERCISE (練習モード)

画面上に現れるターゲットを撃ち、各ステージごとの条件を満たしていくという純粋な射撃練習モード。とにかく撃って命中率を上げるべし。

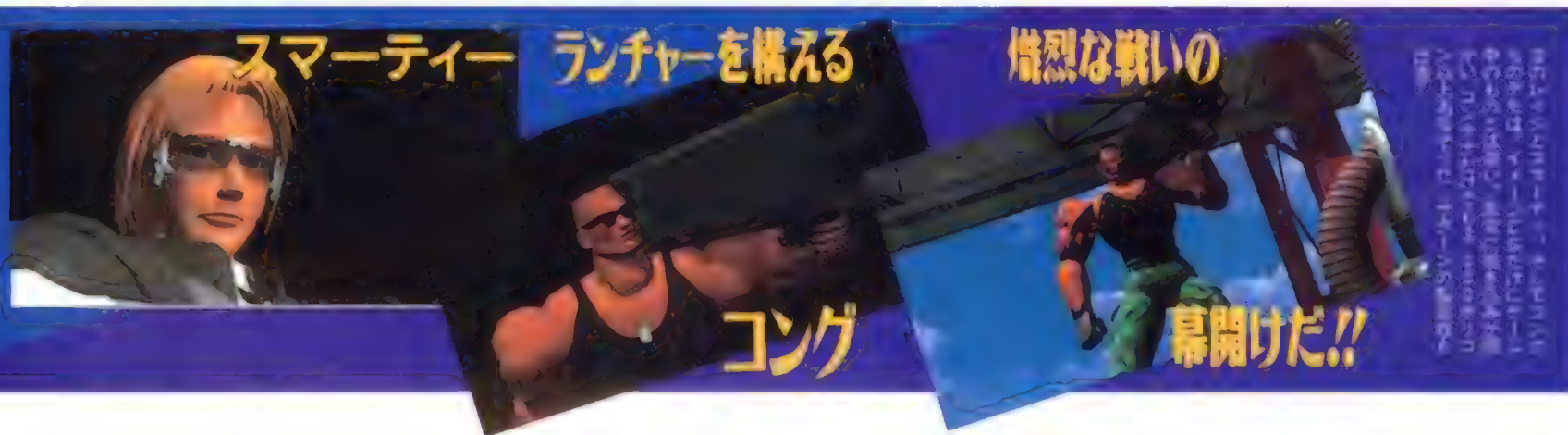
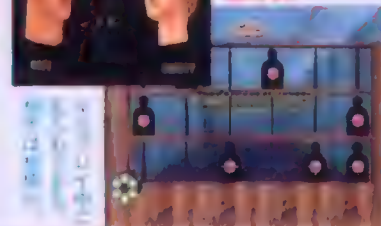


VS PLAY (対戦モード)

基本ルールは「エクササイズ」と同じだが、ステージごとに対戦相手が登場する。ヒット数、命中率の順で勝敗が決定し、勝てば次の対戦相手と戦える。なんと乱入プレイもできるぞ。



乱入プレイもOK!



そしてファイナルステージに突入だ!

先月までにステージ1、ステージ2を順次紹介してきたが、今月は見事に完成してきた最終面・ステージ3を一気にお見せしよう。敵のアジトであるオフィスビル内の戦いは、映画「ダイ・ハード」を思わせる緊張感があるぞ。いたるところから出現する敵との攻防が熱いこのステージ、一瞬の気の緩みも許すな!

オフィスビルの戦慄!



非常灯も

壊れる



階段で
上のフロアへ

階段を登って入った地下が、1階はヒールとエレベーターでつながっている。



これが噂のサラ像だ!

CHECK!

アイテムは撃ちもらすな!



破壊できるターゲットの中にとときどき隠されているアイテムは見逃さずにとり取ろう。シーンによっては、すぐに画面外に隠れてしまうものもあるので、出現する場所を覚えて確実に取ろう。アイテムが出た直後はたいてい敵がたくさん出てくるから、取れないとツライぞ。



オートマチック

通常6連射の回転式の弾倉が、15連射の弾倉になる。リロードのわずらわしさを解消してくれるアイテム

弾倉の大きい自動拳銃



マシンガン

トリガーを引いている間、連射することができる自動小銃。リロードできず、30発を撃ちつくしたら終わり

トリガーで敵を一掃



ショットガン

破壊力は通常弾と同じだが、攻撃範囲が大きく広がる。扱いやすいが、人質まで撃たないように注意

攻撃範囲の広い銃



ライフル

トリガーを1回引くごとに3連射する。マシンガンとは少々毛色の違うアイテム。リロードできない

扱いやすい3バースト



マグナム

敵との間に障害物があっても、それを貫通してヒットできる威力のある弾丸。ボス戦などでも役に立つ

貫通能力と威力がウリ

黒幕ついに現る!

ビルの奥に身を潜めているEVL社社長。表向きは大企業の社長だが、裏では一連の武器密輸に関わる犯罪組織の黒幕として君臨している。彼を追いつめたコップたちに対して、巨大な装甲車に乗って反撃してくる。向かって左側のロケットランチャーは大したことはないが、右側に装備された砲が恐怖だ。こいつを倒せば……!?



こいつを倒せば組織は壊滅……!?

CREDITS 5 PRESS START

サターン版「バーチャコップ」完成記念インタビュー

ついに完成！裏技、そして今後「2」の移植は？

約8カ月にわたる開発も終了し、一息ついたサターン版「バーチャコップ」。発売を直前に迎えた今、苦労した点や見どころ、そして気になる裏技や「2」の移植の可能性などをまとめて聞いてみたぞ。

本誌■作業は昨日終わったそうで？
磯野■ええ、ちょうど昨日US版が終
わって、あとは休みを入れてからヨ
ーロッパ版をやる感じですね。

本誌■開発の最後の最後で、一部変
更した点があると聞きましたが？

磯野■とりあえずアーケード版に忠
実に移植していたんですが、最終的
には2Pでスコアが競えるように、常
に得点を表示するようにしました。
それとパッドの操作性を改良しまし
て、1P、2Pでカーソルの色分けもし
ています。

本誌■サターン用には、何か新たに
デモも入ったそうですか？

磯野■新しいデモは元々入れる予定
だったんですが、約2分間のものをデ

ザイナー総がかりで作りました。イ
メージとしては、一番「バーチャコッ
プ」らしいステージということで、1
面の埠頭を舞台にしまして、コン
テナ1つ取っても5千とか3千ポリゴ
ンとか使ったぜいたくなデモになっ
てます。今回はサターンということ
で、ゲーム中ではいかにポリゴンを
効率よく減らして作るかに苦労させ
られましたので、せめてデモではこ
の世界観をぜいたくに表現したかつ
たものですから(笑)。ただ、実際の
作業は、レンダリングとかにものす
ごく時間がかかって、1コマ作るの
に3時間とか4時間とか平気がかか
ってるんですね。BGMも新曲があ
でられてまして、静かな導入から派
手なアクションに盛り上がっていく
というイメージになっていますので、
そちらも注意して聴いていただけれ
ば、と思います。

本誌■アーケード版と何か違う点
は？

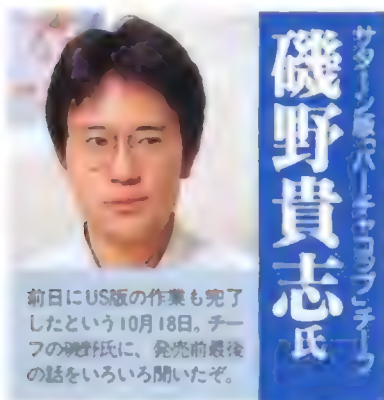
磯野■アーケード版では、特定の壁
には弾痕が残る演出があったんです
が、これは解像度の問題ではずしま
した。できなくはなかったんですが、
家庭用のモニターだと、何かゴミみ
たいで(笑)、やめちゃったんです

あとは細かいところで、ボスのセリ
フを見やすくしたり、敵の影がた
だの丸だったのを人型にしたりと、
基本的には改良する形で変えてます。
本誌■トレーニングモードも2種類
入ってますが、あれは？

磯野■いろいろ案はあったんですが、
やはりガンシューティングとしての
純粋な射的の面白さを追求してみた
かったので、ああいう形になりました。
実際には、光線銃対マウスとか、
違った周辺機器でやると長所短所が
それぞれあって結構楽しめると思
いますよ。CPUも手ごわいですが、開発
チームではすでにクリアした人間も
いますので、頑張っしてほしいです

本誌■裏技というのは何か？
磯野■簡単に出てくるものもあるん
ですが、いろいろ遊びの幅が増える
ようなものが入ってますので、それ
らは追々出てくると思います(笑)。
本誌■最後に「2」の移植の可能性
と発売直前の一言などを

磯野■「2」に関しては、かなり内容
がパワーアップしていますので、ま
ず雰囲気再現する部分から大変で
しょうね。ただ、1/60秒のモーショ
ンにこだわらなければ、違和感なく
できると思います。とりあえず「バ
ーチャコップ」は、内容、値段すべて
において絶対満足いただけるはずで
すので、ぜひ買ってほしいですね。
(10月18日、AM2研にて収録)



サターン版「バーチャコップ」開発者
磯野貴志氏

前日にUS版の作業も完了
したという10月18日、チー
フの磯野氏に、発売前最後
の話をいろいろ聞いたぞ。

「バーチャコップ」サウンドスタッフに聞く、「VC」サウンドの魅力 アクション映画風のノリを堪能してほしい

アーケードでは周囲の雑音でよく聴こえないが、サターンで
プレイしてそのノリの良さに気づく「バーチャコップ」のBGM。
今回はアーケード版も作ったサウンド担当者に秘話を聞いた。

BGMに関しては基本的にア
ーケード版と同じですが、すべ
てCDで鳴らしていますので、ル
ープが効かない分、ちょっとし

た曲のエンディングみたいなも
のを追加したりフェードアウト
させたりしています。ボードか
らの落とし込みには苦労しまし
たが、音色的にはアーケード版
より、いいシンセが使えるので
非常にクオリティの高いものにな
っていると思います。

そもそも「バーチャコップ」
のBGMのコンセプトはアメリ
カの刑事ものの映画のノリにルー

ツがあるんですが、実際にはア
メリカンロックに、僕なりのア
レンジをした感じになっていま
す。個人的には1面の曲がいち
ばん気に入ってますが、メイン
BGMはどれもぜひ聞いてほし
いですね。ちなみに、アーケ
ード版では周囲の雑音を考慮して、
銃関係の効果音など、エフェク
ト音を大きめに聴こえるよう
にしましたが、今回は家庭用
なので、BGMもじっくり聴いて
ほしいと思います。どの曲も単
純にノリがいいものになってい
るので、楽しんでください。



G.M. サウンドスタッフは3人のB
GM

サターン版「バーチャコップ」 完成までの道のり

'95年4月上旬 完成度20%

待望の初公開！

初公開の画面はまだキャラにテクスチャ
ーも貼られていない状態だったが、動き
やバターンは、この時点からかなり本物
に近かった。序盤の開発も好調



開発
ルーム
より

'95年6月上旬 完成度30%

トイショーで発表！

6月のトイショーでは一気に画面も完成
し、専用銃とともに、ステージ1が遊べ
るように。そういえば段位認定モードな
んてのも入っていたが……？



段位認定
モード
は？

'95年8月上旬 完成度80%

銃同梱発売決定！

バーチャガンの同梱が決定したのはけ
っこう最近のこと。開発状況は約70~80
%各ステージとも着々と完成してい
き、オリジナル要素についても固まってきた。



バーチャ
ガン
完成

そして11月24日発売へ！ 期待して待て!!



X-MEN

●カプコン●11月22日発売予定
●5,800円●対戦格闘

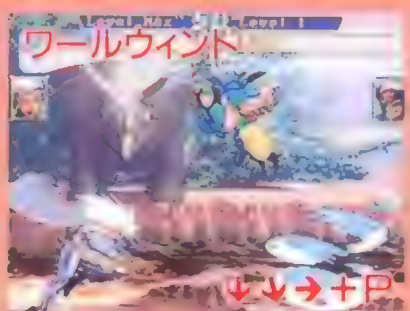
特報!!
SPECIAL REPORT

すべての
キャラが
勢揃い!

CHILDREN OF THE ATOM

全キャラ移植完了 いよいよ完成!

このX-MENを特報し始めてはや3ヵ月、ついに全部のキャラクターの移植が完了。読者の皆は購入するよね? 迷っているキミは、この記事を読めば、即買い!



宙を舞い風を巻き起こし華麗に闘え

ストームの最大の武器は、飛行速度が速く、出したあとの隙が少ない飛び道具ワールウィンドで、これを連発するだけでCOMはもちろん、対戦にも重宝する戦術と化す。地上で出すよりは、大ジャンプして空中から連発したほうが反撃を受けにくい。また、この飛び道具は出したあと十字ボタンの上下で放った竜巻の軌道を調整できる。相手のいる方向へ竜巻を誘導して、相手の動きを封じよう。肉弾戦では、中キック、強パンチ、しゃがみ中パンチなどの判定が強いので多用しよう。パンチからキックを連続して出せるので、強パンチ→しゃがみ強キック→ワールウィンドなどの連係技が有効だ。

キャラ
特性

- ジャンプの軌道を調整できる。
- 飛行中にも++PPPでダッシュできる。



SPIRAL

スパイラル

本名：スパイラル
国籍：異次元
身長：？
体重：？



本名：スパイラル
国籍：異次元
身長：？
体重：？



妖しい魔術でトリッキーに攻めろ！

彼女の持つ様々な効力のある魔術。下記の表に挙げた6つがあり、どれも使用頻度が高い。特に自分の姿を消す透明化は絶品。プレイヤー本人もわからなくなってしまうほど。魔術どうしの併用も可能なので、透明化から位置交換、テレポートなどで相手を翻弄して攻めるのが王道。ただし、そのためには、Xパワーを大量に必要とするので、ダンシングソードを連発してためよう。

X・Pダンス	↓↓←+弱P	位置交換
	↓↓←+中P	テレポート
	↓↓←+強P	急降下
	↓↓←+弱K	攻撃力アップ
	↓↓←+中K	スピードアップ
	↓↓←+強K	透明化



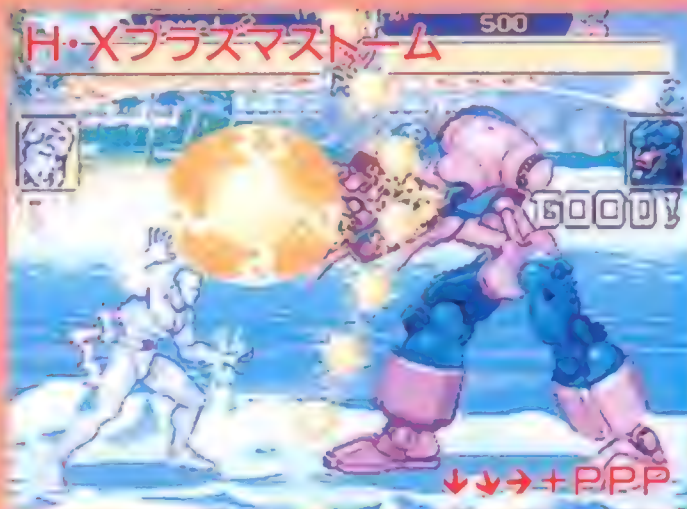
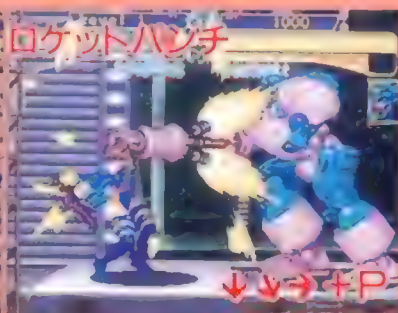
SENTINEL

センチネル

ミュータントの力を恐れる人間によって造られたロボット軍団の一体。意志や感情を持たない兵器ロボットだ。



本名：センチネル(ミュータントハンター)
身長：様々なサイズ、タイプのものがある。



凄絶な攻撃力で破壊しまくれ！

動きが鈍く攻撃を受けやすい大きな体は、弱点以外のなにものでもないが、それを補う攻撃力は半端じゃない。飛行能力があるので、空中からの攻めが主となる。大ジャンプから通常攻撃、それが当たったらロケットパンチを連続で叩き込み、相手を気絶させよう。気絶させたら連続技を確実に決めて、一気にたたみ込む。相手が動いたら当たるよう攻撃を出しておくのが、彼の長いリーチと抜群の破壊力を活用できる方法といえるだろう。

キャラ
特性

- ジャンプ中↓+強Pで相手をダウンさせ近づいて↓+Pで待ち上げることができる。
- ガードの上からダメージを与えられる。

特報!!

SPECIAL REPORT

完成度 70%

STREET FIGHTER ZERO

●カプコン ●今冬発売予定
●価格未定 ●対戦格闘

これがサタンの画面だ!



必殺技もバッチリ!



サターン版は快調に移植中だ!

格闘ゲーム作りに定評のあるカプコンが、今回もやってくれました! 基板購入者が泣いて悔やむほどの完成度で、サターンユーザーが泣いて喜ぶほどの仕上がりになっている。お世辞と思うなら一度ご賞味あれ。

ZEROworld キャラクター



ローズ Rose

ZEROオリジナルのキャラクター。ソウルパワーを武器に、悪の意志に立ち向かう。赤い服に身を覆い、青白いオーラを発する、悪夢に出てきたあの男の正体は……



ナッシュ Nash

彼もオリジナルキャラクター。軍の上層部が麻薬組織と密接に結んでいるという噂の真相を確かめるために、単独で行動。捜査が進むにつれて強大な悪が見え始めてきたのだ……



VAMPIRE HUNTER

特報!!
SPECIAL REPORT

発売前に体得したい
必須テクニック講座

た〜んとお食べ、チェーンコンボ

ヴァンパイアハンターの人気を支える要因のひとつに、決まると爽快なチェーンコンボがある。これは攻撃ボタンを特定の順番にタイミングよく押すことで、連続的に攻撃が当たるシステムのこと。残念ながら発売が未定となってしまったが、チェーンコンボの使い方を特集したので、熟練者は初心に返って読み直し、ハンターを知らない人や初心者は熟読し知識を蓄えて、発売を待っていてほしい。

Darkstalkers' Revenge

POINT1 チェーンコンボってなあに?

冒頭でも説明したが、タイミングよくボタンを押すことで可能となる連続技のことをいう。普通にひとつの技が出終わってから次を

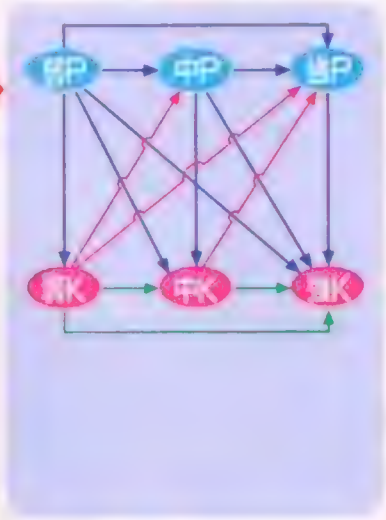
出しても、相手が防御をしていればまず当たることはない。攻撃の戻る動作を省略して、次の技を出すのがチェーンコンボなのだ。



POINT2 チェーンコンボの約束事

チェーンコンボは弱攻撃から強攻撃へと、威力の大きいボタンを押していかなければならない。威力が同じ攻撃を続ける場合はパン

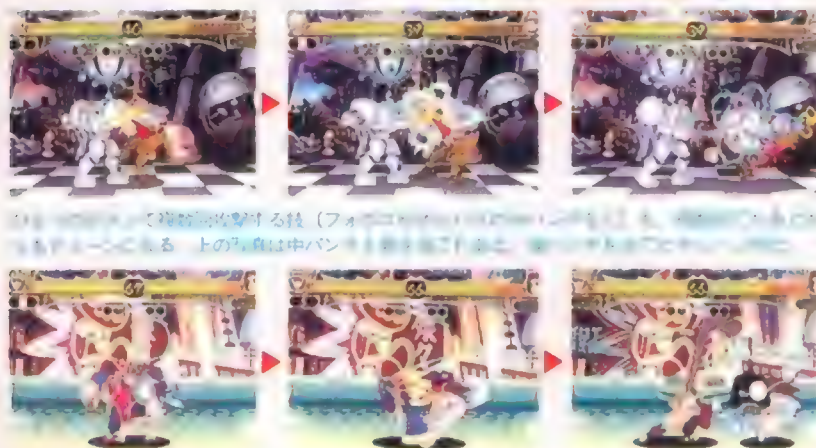
チからキックのみが可能。キックからパンチへは続かないというルールがある。またチェーンコンボは必殺技へ繋ぐこともできないぞ。



POINT3 チェーンコンボのうまい使い方

チェーンコンボは通常技のリーチを考慮して出すこと。チェーンを使用しても攻撃が相手に届かないと、その時点で終了してしまうからだ。ひとつのボタンで複数攻撃判定が発生する技もチェーンが効く。また、ボタン入力から始ま

る必殺技だけは、チェーンコンボから連続で繰り出すことができる。



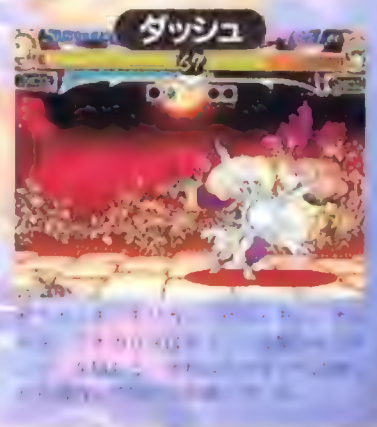
ボタンから始まる必殺技 (レイレイ、ウツロウ、アリア) の途中から連続技として出せる。上は弱K・強Kのチェーンコンボ。

まとめ チェーンコンボの有効利用法

急ぎ足でチェーンの解説をしてきたが、知識として蓄えられたかな? チェーンコンボは弱Pから始めることを勧める。相手と密着していれば確実に5 HIT以上当てられるからだ。しかし、相手が防御していたら、すぐにやめよう。ガードキャンセルの餌食になってしまうぞ。

また、キャラによっては跳び込み攻撃からや、ダッシュ攻撃から狙ったほうが決めやすい場合がある。相手が必殺技を空振りしたときなどは地上から、できるだけ多い手数のチェーンをぶちかまそう。

ここまでを覚えたら、あとは自分の指で感覚を覚えるだけだ。



特報!!
SPECIAL REPORT

■SNK■発売日未定■価格未定
■対戦格闘

THE KING OF FIGHTERS 95

めてたくサターン移植が決定したKOF'95。今回は
キャラ紹介とその魅力をゲーマー諸氏が熱く語る/
TM

ライバルチーム

ギースのために動くヒール、チーム制のKOFに出場するべく、極限流空手を宿敵とする如月影二と、華道家と古くから因縁のある八神庵とチームを組む。3人とも仲間意識は毛頭ないが、夢には燃える気持ちは同じであった。



二階堂紅丸

草薙 京

大門五郎

KOF'94で、草薙京は修行のため、日本を去った。1年間の修行を終え帰国。二階堂紅丸と大門五郎との再会と同時に、彼等が所属していたルカールの秘密が明らかになり、倒したはずのルカールの存在が証明された。その直後3人KOF'95への出場を決意した。

主人公チーム



ビリー・カーン

如月影二

八神 庵



アンディ・ボガード

熊狼伝説チーム

厳しい修行を続けるボガード兄弟とジョーのもとに一通の手紙が届いた。それはKOFの招待状。二人悪の気配を感じつつも出場を決意するのであった。

テリー・ボガード



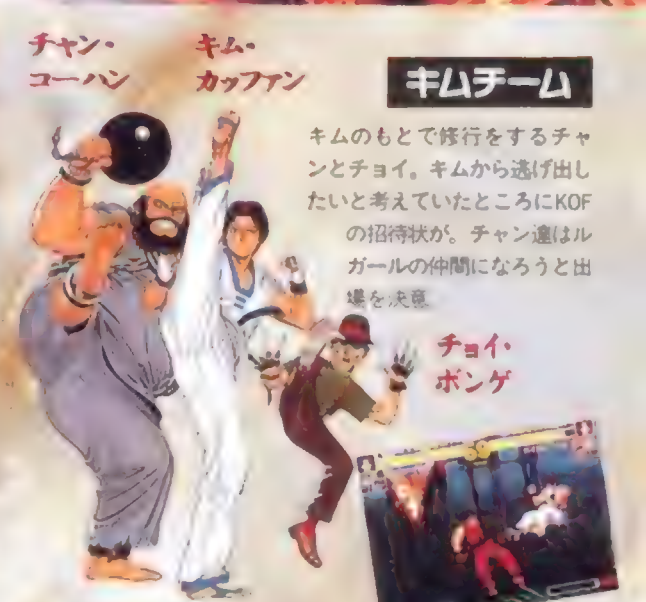
タクマ・サカザキ

ロバート・ガールシア

リョウ・サカザキ

極限流空手道場の跡継ぎ、代リョウのもとにKOFの招待状が届いた。同じくロバートにも属さ、極限流創始者のタクマとともに出場。タクマにはある決意が……。

龍虎チーム



チャン・ユーハン

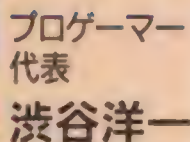
キム・カフアン

キムチーム

キムのもとで修行をするチャンとチョイ。キムから逃げ出したいと考えていたところにKOFの招待状が。チャン達はルカールの仲間になろうと出場を決意。

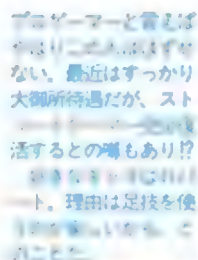
チョイ・ボンゲ

KOF'95の魅力を、現在燃えまくっている4人のゲーマーに聞いたぞ。



ただ、このゲームに限ったことではないが、ネオジオゲームというのは家庭でも業務用と全く同じものがプレイできるのがウリ、サターン版でそれができるのか？そこが一番

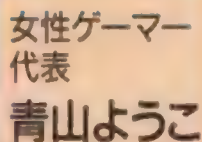
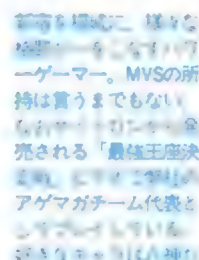
個人的には「NAM-1975」「ラストリゾート」あたりのシューティングの名作も移植を希望したい。



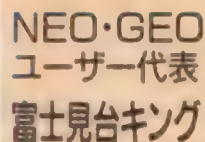
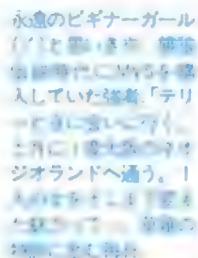
ストリート
ゲーマー代表
うずら

カウンター攻撃も気に入ってますが、もっと個性を出してほしかったリーチがないと全く使えないような

サターン版に期待することは、やはり「5人チーム制」です。まだ好きなキャラがいるんですよ（笑）。

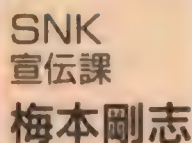
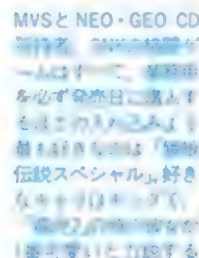


なんでそんなにしてまで? と聞かれたら「キャラに惚れたから!」と答えますね。ネオジオの格闘ゲームって本当に難しいですよ。KOF'95

[illegible]

一番の特徴は攻撃避けにあると思うぞ。あれはいい。投げられ判定はあるから、それだけやってても勝てやしないしな。カウンター攻撃が出

ただ、待たれるとつらいんだよな、KOF'95は。マキシマムのルガルが待っているのを見ると悲しくなるな。技術力を感じないから、負けるとよけいに腹が立つ。サターン版でも叩きのめしてやるぜ！



説」のテリーや「龍虎の拳」のリョウ達も健在／そして24人もの使用キャラクターの中から自由に3人を選んで、自分だけのオリジナルチームを編成できるエディットシステムまであります。このゲームは本当に「遊べる」

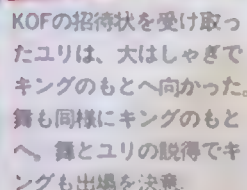
ゲームです。まだプレイしたことのない方は、ぜひ一度この熱いバトルを体験してほしいと思います。ちなみに私のエディットするチームは「ケンスウ、アテナ、アンディ」です（次号ではエディットの魅力を聞きましょう）。



修行中のアテナとケン
スウは邪悪な気を感じた。
その成長を褒めると同時
にチンはKOFの招待状を
見せた。1年間の修行の
成果を試すべく出場を決
意した。



子リ・サカザキ



ハイデルレンの妻と娘の命を奪ったルガルは1年前のKOFで倒したはず。しかし、彼女らは彼の夢の中でなにかを訴えていた。そんな時再びKOFの招待状が。



クラーク

特報!! SPECIAL REPORT

鉄狼伝説 ROAD TO THE FINAL VICTORY

●SNK●発売日未定●価格未定●対戦格闘

鉄狼最新作もサターンに!

従来の2ラインシステムが改良され、新キャラも登場。コンビネーションアーツや空中ガードなどの要素も加わった。この新感覚の格闘アクションがキミの家で遊べるのも最近だ。



スウェーラインの攻防

基本になる1ラインの前後に一時隠避できるラインがある。ここへの移動はボタンを同時押し(サターン版は未定)が可能となる。ここからさらに攻撃ボタンを押すことで、オーバー・スウェー攻撃となり、やられ側は対オーバー・スウェー攻撃で返撃することも可能だ。このあとの連続技を見入ると心強い。

空中戦での駆け引き

鉄狼3ではジャンプ中でも、連続技を出すことができる。また、通常のジャンプと軌道の低いショートジャンプの2種類があり、通常のジャンプのみ空中ガードが可能となっている。跳び込みから連続技を叩くか、反撃を見逃して空中ガードするか、駆け引きがより熱くなっているのだ。

コンビネーションアーツ

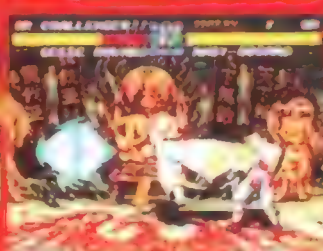
コンビネーションアーツとは特定の順番にボタンを押すことで出せる連続技のことで、ボタンを途中で止めればその動作も止まる。連続技といっても1発入れば全て入るというわけではないが、しゃがみガード不能の技が混ざっていたり、ガードされても反撃を受けないコンビネーションなど、キャラの特徴を有効利用して使おう。



駆け込みの時間を避けつつ反撃が可能な、移動手段としても可。



飛び込みをやり取りで返しやす、空中に強い格闘にも対応する。



ガードはキーボードに決まっている。簡単(入力しない)とどうアーツは成立しない。コンビネーションアーツの威力もアーツに決まっている。



本編のストーリーは、鉄狼3でも続いている。鉄狼3のストーリーは、鉄狼3のストーリー。鉄狼3のストーリーは、鉄狼3のストーリー。

サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣

これがNEO・GEO最新作!

サターン移植は
あるのか??

ネオジオ・ネオジオCD/12/1(カートリッジ3,200円)12/22(CD8,800円)/対戦格闘

激シブ真剣チャンバラ格闘の続編が登場!

真剣と体術で闘う格闘アクション「サムライスピリッツ」。剣で斬る爽快感などから人気を博し、SNKを代表するシリーズの1つになった。その新作が装いを新たに登場する!

操作方法

今回の時は斬りボタン3つに振りボタン1つ。他、様々なアクション要素が加わり、より緻密な戦術が可能となる。

Aボタン=斬り
Bボタン=斬り
Cボタン=振り
Dボタン=振り

A+B……(遠距離)避け・(近距離)回り込み
→+B/C……不意打ち

←+C……当てる、真剣白刃取り(素手の時)
→+C……防御崩し(相手を押す)

←+C……防御崩し(相手を引っ張る)

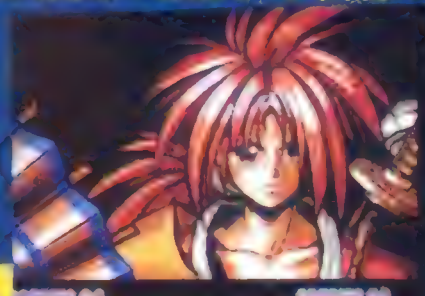
ABC同時……怒りゲージ溜め

レバー+Dの組み合わせで、効力の違う蹴り

技となる。

←←or→→

後方では退き込み、前方では踏み込みとなる。



奥少年(ア)の闘い。斬りボタン3つに振りボタン1つ。この組み合わせで、より緻密な戦術が可能となる。



前作では背景から敵を応援していたリムルル。今回は闘うぞ。

修羅 天照封風撃



羅刹 降魔招来破



剣道選択

今回の時では、通常の剣道や必殺技などの能力に差のある修羅と羅刹を選べる。計24ものキャラが存在するとも言えるのだ。基本的に、修羅が前作の能力を引き継ぎ、それと相違するのが羅刹となる。上の写真は天草の必殺技。似ているようでも効力が違い、戦術も変わる。

登場キャラクター



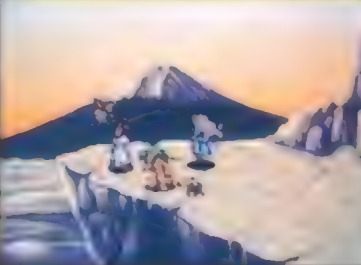
サムライスピリッツ 真流 武士道烈伝

ネオジオCD/'96春予定/価格未定/RPG

あの侍魂がRPGに登場!

かねてから噂にのぼっていたサムスピのRPGが表面化してきた。画面写真を見てもわかるようにクオリティはかなり高そうだ。

サムスピのキャラクター(真流丸、アコルル、ガルフォード、チャムチャム、橋右京、牙神幻十郎)の中から選んで旅立つ。さらに共に旅をするパーティキャラも選択できる。3つのシナリオ構成で、サムスピ、真流丸、アコルルの組み合わせで、コマンド選択とコマンド入力が選択できるバトル操作「サムスピシステム」も搭載した自由度の高い仕上がり。続編を待て。



船に乗って旅へ出る? グラフィックがとにかく綺麗だ

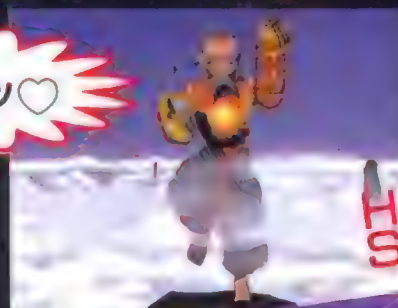


戦闘画面。真流丸などの必殺技も使えるのかな? 強斬りか? 強烈!

特報!!
SPECIAL REPORT

闘神伝S

●タカラ・セガ●11月24日発売予定●5,800円●対戦格闘



これぐらい「当然の結果だ」

(デューク氏談)

キャラの動きはモチロン、ビジュアルシーンも完成

サターンへの移植決定が発表されて心待ちにしている読者のみなさん、お待たせ！ ほぼ完成に近いサンプルが編集部へ届いたので、今回は気になるその内容を紹介していくぞ。

まず、サターンオリジナル要素としてキャラごとにCGオープニングが付いた。このオープニングでは選んだキャラの生い立ちやバックストーリーを解説してくれるという豪華なモノ。これで感情移入

できることウケアイというワケだ。その他の追加点として、戦闘の前にオリジナルグラフィックと声優を起用したキャラどうしの会話シーンや、選んだキャラとストーリー上、直接関係してくる敵とだけ闘いを楽しめる「列伝モード」がある。1P、VS、列伝、COM戦といった多彩なモードも特徴になっているぞ。肝心のゲーム内容は、キャラの動きやグラフィックも前作と比べてほとんど違和感がない

各キャラごとにオープニングが！



くらの移植になっているから、前作をやり込んだ人でもすんなり遊べるハズ。もう、これは今から発売日が楽しみだぞ！

ステージ間に会話シーン！





サターンオリジナルキャラクター「クビードー」。このキャラに関しては、以前、本誌でイメージイラストが発表されて以来、謎のベールに包まれていた。が、編集部で入手したサンプルではもう動いているのだ！ しかもその手に持った長い武器でオリジナルの技を繰り出すアクションまでできているゾ。前のイメージイラストと比べると、髪型や細かい部分に変更が加えられているのがわかるね。今までのキャラクターとストーリー上、どのように関わってくるのかは不明だが、各モードの最後に登場するのは確かなようだ。今からコイツと闘えるのが待ち遠しいのだ。



紅き美戦士クビードー見参！



一体何者なのか？ クビードーについて語ってもらったゾ

ことぶきつかさ氏

クビードーは男性キャラクターという設定であったことから、当初のデザインが生まれたのですが、設定が後に女性に変更になったということを聞いて、とてもビックリしたのを覚えています。ストーリー上、もう1人の

ショウという位置づけということもあり、ショウの女性版としてデザインしています。「緋色」を基調としていることもそうなのですが、デザインの最大のポイントは「刈り上げ」です。クビードーの中性としてのイメージがこの「刈り上げ」によって引き出せていると思います。

生地宏則氏(タカラ興産社S担当)

クビードーは「闘神伝」のストーリー上、重要な位置を占めるキャラクターとして設定しています。このクビードーを通して、「闘神伝」の今まで見えなかった部分が見えてくるようになっているのです。その設定にお

いては二転三転した部分もありますが、「クビードーは女性でありながら男性として生きている。」という表現の仕方が最も適切だと言えるでしょうか。そして、何故クビードーが「もうひとりのショウ」であるのかは、追々公表されるであろう設定を楽しみにしててください。

モンド流

闘神伝基礎道場

ワム、夜鬼一族最強の戦士モンドである。今日はワシがそなた達に闘神伝の基礎知識を伝授して差し上げよう。心して聞くがよい。

まずはこれを覚えておくのじゃ!

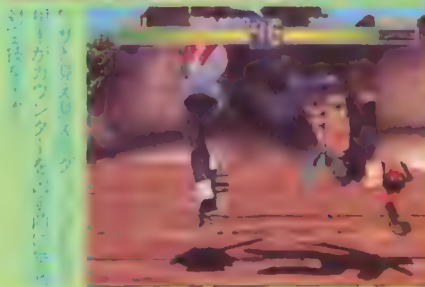
まず重要なキャラクターの操作について伝授しておくぞ。特殊な操作については下の欄を参照せい。各キャラクターの通常攻撃として、武器攻撃と蹴り攻撃がある。さらにそれらは威力によって弱と強に分けられており、弱は出が早い代わりに威力は少なく、強は威力が大きいかわりに隙がデカイのじゃ。まあ、この辺は言わんでもわかつたかの。また、攻撃を出す体勢や間合いによって、攻撃力や動



き、攻撃範囲の広さが違おうということ覚えておくがよい。攻撃する時は上段攻撃と下段攻撃があるのも忘れてはイカンぞ。上段攻撃は主に飛び道具系の必殺技がこれに分類され、立ちでもしゃがみでもガード可能なのが特徴じゃ。下段攻撃は主に足払いやスライディングがこれに該当する。ちなみにラングーの島と大地の怒りや、ワシの疾風下段突きなどの下段攻撃技はしゃがみガードでなくては防げんという点を忘れんように。これらは基礎中の基礎なのでしっかり頭に入れておくのじゃ!

ダッシュ

ダッシュは主に素早く間合いを詰めたり、広げたりする時に使うぞ。このダッシュで注意しないとイカンのは、一端ダッシュすると停止するまでマイキャラが操作不能になってしまうという点じゃ。しかも、ダッシュ中は無敵ではないので当然、当たり判定も存在するというのも忘れないように!



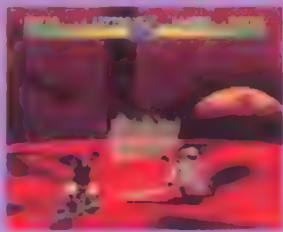
ガード

ここではガード後の反撃について述べておこう。接近戦で相手の攻撃をガードした時は、相手の技のもどり時に出が早い技を当てたり、無敵対空技を出して反撃するのじゃ。しゃがみ弱キック、無敵対空技、ダッシュでの突進技などはすべて有効なので、各キャラにどんな返し技があるのかを調べておくのじゃ。



側転

画面端にマイキャラが追い詰められたときに威力を発揮するのが側転。相手の飛び道具を回避するのに使えるが、やはり画面端での攻防でメインに使うことになるじゃろう。また、エリス以外のキャラは相手に接近しながら側転するので、相手との間合いを調節する時にも重宝することになるじゃろう。



ジャンプ攻撃

ジャンプは後方、垂直、前方の3方向へ移動可能。相手がジャンプで飛び込んできた時などは、上り弱攻撃などで撃墜してしまえい。マイキャラが相手に飛び込む時は早めにリーチの長い技を出しておくのじゃ。着地でいきなり無敵対空技を出すというのもうまい戦法の1つじゃぞ。



必見!! 踊り子エリスがサターン



強お〜いひとがいろいろいるけど、**負けないもん!**

ハア〜イ、サタマガ読者のみなさん、こんにちは! 闘神大武会に出場しているエリス16歳です。今回、闘神大武会がサターンでも開かれるということで、ワタシはハリキっています。さっそく出場のエントリーをしたんだけど、あれ? なにかサターンでは新たに「列伝モード」というのがあるよ……。なんでも出場する人と因縁深いキャラクター達とだけ闘って勝ち抜いていくモードなんだって! う〜ん、これは興味深いなあ。サターンオリジナルのキャラクタ

ーも登場するという噂もあるし……。というワケでワタシは今回挑戦してみることにしました。チョット自信ないけどガンバルよ! お父さんに会えるかもしれないしね。ということなのでみんな応援してね! エリス、「負けないもん!」



1回戦 VS モンド



最初の相手はモンドさんっていうめちやくちヤシブいおじさん。なんでも夜鬼一族の末裔で、一族最強の戦士なんだって! でも、そんな長い槍を使って戦うなんてちょっとズルくない? こっちは短剣なんですケド……。でもエリスは身軽な動作をうまく使ってがんばりました! トドメは「フレンチ・キス」よ。



3回戦 VS ソフィア



なんなのお〜? このアブナイ雰囲気をもつオバサンは! 風裂きのソフィアだかなんだか知らないけどこのワタシにそんなムチが通用すると思っ……。イッター〜イ、いきなりコール・ミー・クイーンを食らっちゃった! こうなったら奥義スターダスト・ナイトでオシオキよ!

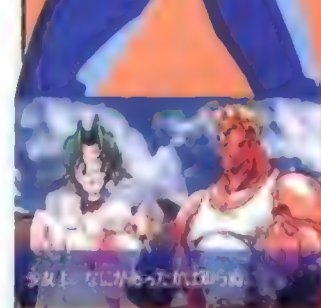
イターイ!!



2回戦 VS ランガー



愛する妻と子を手助け出すために闘っているランガーさんってなんかステキ。でも一撃一撃がイタすぎるんだよお。あ、危ない! 危うく大地百祭をいただいちゃうとこだったわ。やっぱりヤル気なのね! こうなったらこっちも本気でいくよ!



オリジナル“列伝モード”に挑戦!!

無事3回戦が終わったからちょっと休憩タイムにしよう！ここから4人勝ち抜けは優勝なんだけど…ちょっと不安。お父さんの行方もわからないし……。あ、そうそうこの「列伝モード」は5回戦をクリアするまでにコンティニュー

したかしなかったかでエンディングが変わるかもしれないんですけど！細かいことはまだわからないけど、とにかくコンティニューをしないで勝ち続けていけばいいのよね。さあ、休憩は終わり。4回戦へ向けてレッツゴー！

4回戦 VS カイン

キャア～/ カインさんって2枚目ってカンジでカッコイイ！でも、なんでヘルズ・インフェルノなんてヒドイ必殺技でエリスをイジメるの？ 2枚目だからって気取ってると容赦しないわよ！ さあ、早く近づいてきなさい、フレンチキッスの餌食にしてあげるから。



6回戦 VS ショウ

やったあ！ ガイアを倒したわ。って囂んでいる場合じゃない。6回戦の相手は前回の闘神大武会の優勝者のショウさん。烈空斬や万鬼猛襲刺といった技を使う強敵なの。でもここまで来たらやるっきゃない！



5回戦、ガイアあらわる！

ガイア、ついに姿を現したわね。あなたには父の行方の他に聞きたいことが山ほどあるの。ここまで来たからには負けられない！ おっと、終の黒なんか劇転で軽々かわせるわ。さあ、エリスのソーウインドウの味をたっぷり味わいなさい！



最終戦!! 相手はクビードーよ！

せっかくクビードーさんのところまで来たけれど、エリスはここまで……もう力尽きて闘えないわ。ここまで来て残念だけど諦めます。だからお願い！ ここまでエリスを応援してきてくれた読者のみなさん、見事クビードーを倒してワタシの仇をとって!! 仇をとってくれたお礼は……。



行け行け
エリス！

立つんだエリス！

負けたもん…



特報!!
SPECIAL REPORT
完成度—35%

エアーズアドベンチャー

●ゲームスタジオ●98年3月発売予定●価格未定●RPG

期待の大作RPG、来春に向け本格始動!!



主人公
ヘンリー

命を懸ける冒険
家としての、人々
を導くための志
を語る時、心
に燃えている

タイトルも決定し、いやがおうにも期待が高まる本作。永野護氏デザインのキャラクター、重厚でよく練り上げられた世界設定、奇をてらわずプレイの快適さに重点を置いたシステムなど、オーソドックスかつ手応えたっぷりの作品に仕上がりそうな予感。

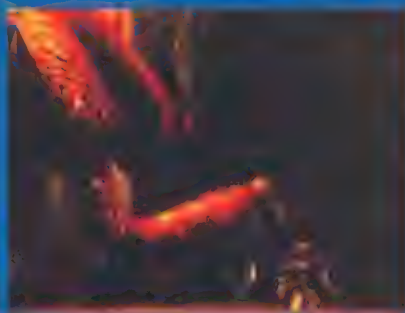


不義密通、賭博横領の罪で死刑宣告を受けたヘンリー。処刑当日、衆前で首を落とされんとするその瞬間、馬車で通りかかったコーリンの命により処刑は中止となる。この出会いをもとに、2人は運命という渦の中へ飲み込まれていく。



ヒロイン
コーリン

如星の王女、主人公と密しく
密着するうちに、自
然と心を通じあつた



開発者インタビュー

すべての面で本物を

編 今、開発はどのぐらいまで?
遠藤 35%ぐらいです。やっと試作がおわった感じです。
編 今まで制作してきて大変だったことなどは?
柴田 やる前に「3Dはウソがきかないよ」とか言われてたんですが、ほんとにきかなくて(笑)。

編 音楽はどなたが?
遠藤 三枝成彰さんに。最初、テーマ曲を作ってもらって、他の音楽に色々アドバイスをもらえれば、いいなってレベルでいたんですが、今や完璧に音楽監督って立場で。
編 全部で何曲くらい?
遠藤 上がってる曲だけで20曲。細かい曲まで含めると80曲くらいありますね。
編 主人公については?
遠藤 本当にこんな主人公でいいのかって話はあったんです。いい

加減で鬼畜な野郎だなーと(笑)。
編 敵役とかもかなり?
柴田 そうですね、セゴが、まあ敵役みたいな感じなんですが、色好み(性豪)でセコっていう。これだと憎めないやつだけど(笑)。
編 ところで、タイトルにはどういう意味が?
柴田 2つの世界があって、一方の世界ともう一方は別々に区切りがあるんです。
遠藤 そう、空気っていうのが世界のキーワードみたいになってま

す。エアーズのSが複数になってるっていうのは、ひととおりじゃない、いくつかの空気の交わりみたいなニュアンスですね。



ゲームスタジオ代表取締役
遠藤雅伸氏

不朽の名作『ゼビウス』
『トルーパー』などの
偉業の経緯もある

新キャラクターもお目見え！

ウンディーネ

「開発バージョンのキャラCGを見せていただいたが、上に載せてるウンディーネが3Dになってもきちんと永野キャラしているのには、正直言って驚いた。戦闘時のアクションもカッコ良く、6等身キャラが剣を抜くところなんかしげれたね。」



今回お届けする新キャラは2人。ウンディーネは、物語世界の鍵を握る存在とはいえ、詳細は謎だ。ブラッサムは物語序盤、自分の求婚を断ったコーリンを拉致する。どちらかというと悪役だが、いい味を出している。

セゴ

「セゴは、物語序盤、自分の求婚を断ったコーリンを拉致する。どちらかというと悪役だが、いい味を出している。」

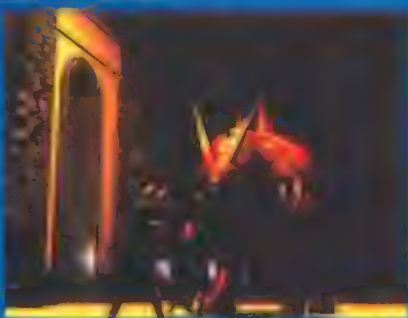


エース
アドベンチャー
一言
インプレッション

開発バージョンのキャラCGを見せていただいたが、上に載せてるウンディーネが3Dになってもきちんと永野キャラしているのには、正直言って驚いた。戦闘時のアクションもカッコ良く、6等身キャラが剣を抜くところなんかしげれたね。



開発ツール上で動くキャラクター。サターン上でどこまで再現されるのか。一掃せずにはいられない。



編 主人公達とは違う空気のほうにウンディーネ達がいると。

柴田 そうですね。

編 主人公がそっちの世界に行くってことも？

柴田 ええ、行っちゃいます。空間的にはつながってるわけですよ。で、壁に仕切られてるという感じで。それで、この壁がとっばらわれた時に、どうなるか。基本的には主人公とヒロインの恋愛事件というか、大冒険ですね。

編 最終目的とかは？

柴田 プレイしているうちにちょこちょこ目標が与えられるんで困ることはないです。まあ、自由度はそんなに高くないけど。

編 わりと王道を行くような？

柴田 でも、レールの上を歩かされてるような気分にはさせません。振り返ってみれば一本道だったと。遠藤 あと、あまり余計な場所に行かなくて済むようにしたいですね。よくRPGだと、乗り物を手に入れた途端に何していいかわかんなくなる。そうなった瞬間に、何

かやり残したことがあるんじゃないかって疑心暗鬼にかられて、もう何も起りそうもない場所を見て回ったりしますよね。あれはできるだけ避けたいなと。

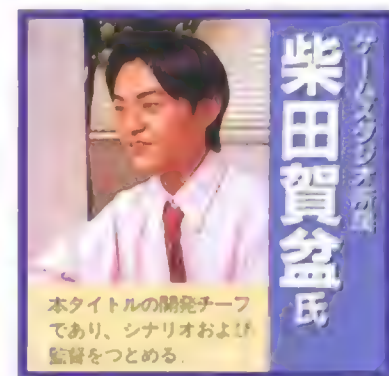
編 最後に一言お願いします。

遠藤 ゲームになっても永野キャラは永野キャラだったよと。僕は熱狂的な永野ファンだけど、ちゃんと「永野キャラだよね」って感じに仕上がりそうなので、ひとまず安心してます。

柴田 すべての面において、本物

をお届けしたいなと。デザインにしろ音楽にしろ、ストーリーも、システムもね。

編 それは楽しみですね。



ゲームスタジオの
柴田賀盆氏

本タイトルの開発チーフであり、シナリオおよび監督をつとめる。



特報!!
SPECIAL REPORT

完成度—75%

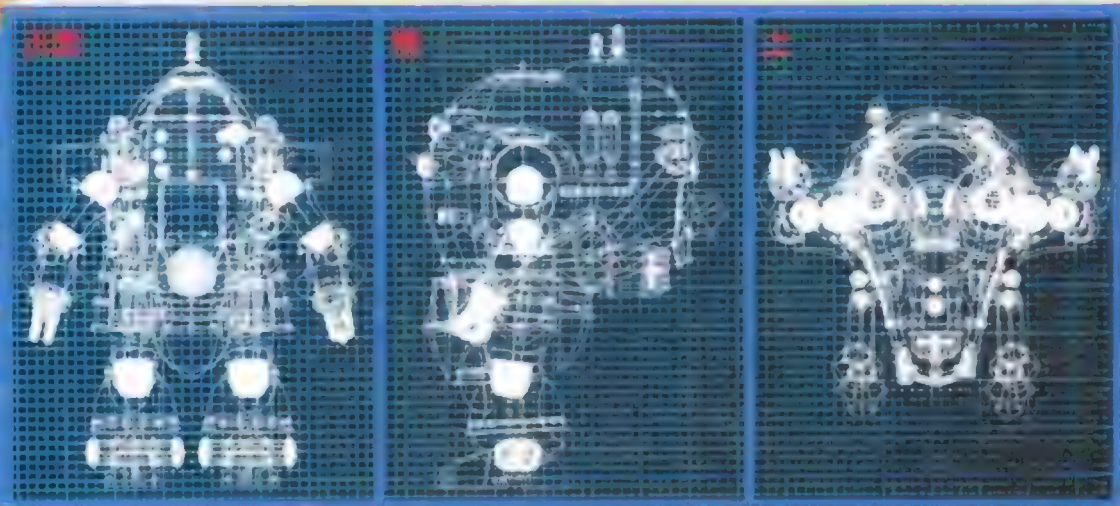
サクラ 大戦

●セガ
●'96年春発売予定
●価格未定
●ドラマチックアドベンチャー

'96年春の発売を目指して、着々と開発が進んでいる「サクラ大戦」は、架空の大正時代を舞台に、帝都市民を守るために組織された秘密部隊・帝国華撃団の少女たちの物語。広井王子氏、田中公平氏、藤島康介氏、あかほりさとる氏という業界最強との噂が飛び交う布陣のもとで制作される本作は、マルチな展開を目指して、使用される歌曲をフルコーラスで収録した音楽CDをはじめ、さまざまなプロジェクトが計画、検討されている。今回は光武のワイヤーフレーム3点と、帝国華撃団の最後のメンバー、藤枝あやめを紹介。圧巻のCGムービーも必見だ。左に掲載したヒロイン、真宮寺さくらの艶姿を下敷きにでも挟んで発売を待て!

光武3面図公開!

帝国陸軍の超秘密兵器として1913年(大正2年)、陸軍兵器工廠と神崎重工によって開発が進められた初期型機動兵器。技術的には1864年に造られた米式機動兵器「スター」をベースに、主動力源を蒸気機関から、量子機関に変更した世界初の量子兵器である。とてつもない機動力と破壊力を兼ね備えた反面、操縦者の肉体、精神への負担が大きく、ついに実用化されないまま陸軍兵器工廠の奥に眠ったままとなった。帝国華撃団は、その「光武」を主力兵器とするために、世界中から超能力者を集め設立された。



花組これにて出撃準備完了!!

花組のメンバー6人より遅れての紹介となった帝国華撃団副指令、藤枝あやめは帝撃長官・米田一基の良きパートナーであり、理解者である。花組メンバーにとっては憧れの人。23歳で多くの修羅場を経験してきており、普段は落ち着いた物腰だが、一度戦闘となると冷静かつ迅速な判断を下し、男も顔負けの行動力を見せる。彼女が世界各国を旅し、花組のメンバーを見つけ出したのだ。

疾風怒濤の オープニング

帝国華撃団出撃シーンは、フルCGで描かれている。狂風による大気圏降着から弾丸列車に乗り込み、流石の花組戦の地下から神見出通りを割って飛出船・飛龍丸が暴走。それにあわせて都門の怪灯も上がるぞ(笑)。何と吹き飛ばさず一柱一柱まで爆轟してもおぼろだが、ちなみに、緊急時にそこには住んでいる人たちや通行人たちはどうなるんでしょうか? と区民民に聞いたところ、「慌てる、落ちこまる(笑)」とのこと。



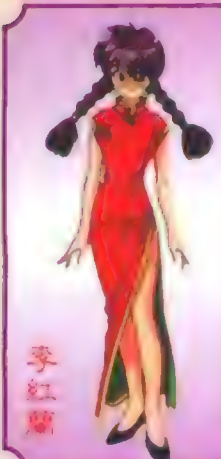
真宮寺さくら



神崎すみれ



マリア・タチバナ



李紅蘭



アイリス



桐島カンナ

そして最後に登場



藤枝あやめ

サクラ大戦・メインキャスト表

真宮寺さくら	横山智恵
神崎すみれ	富沢美智恵
マリア・タチバナ	高乃 麗
李紅蘭	島崎ゆり子
アイリス	酒井文恵子
桐島カンナ	田中真弓
藤枝あやめ	折原 愛

サクラ大戦・歌曲リスト

帝国華撃団	歌: 真宮寺さくら&帝国歌劇団
花組	歌: 帝国歌劇団全員
花組	歌: 真宮寺さくら
花組	歌: 神崎すみれ
花組	歌: マリア・タチバナ
花組	歌: アイリス
花組	歌: 李紅蘭
花組	歌: 桐島カンナ
花組	歌: マリア・タチバナ&真宮寺さくら
花組	歌: 神崎すみれ&桐島カンナ
花組	歌: 藤枝あやめ



表情集

藤枝あやめが登場し、花組のキャラもこれで勢揃い。前号でも紹介したが、メインキャストは左上の囲みのおりだ。お気に入りの声優さんがいるか、要チェックノ。歌曲リストには、ゲーム中に収録されている歌のタイトルを示した。セガのカラオケシステム・プロローグ21にはこれらの歌が全曲入る予定なので、メロディーを覚えたら歌いに行こう。これでみんなも帝国歌劇団の一員だ。



特報!!
SPECIAL REPORT

ゲボッカーズ

リバーヒルソフト

3D対戦シューティング

'96年春発売予定

価格未定

全年齢推奨

2人対戦プレイあり

完成度50%

Getboockers

ゲボッカーズ。このタイトルを初めて耳にしたキミは、その奇妙な響きに首を傾げたくなるだろう。しかしそれは、今まで誰もが体験したことのない【3D対戦バトル】の合言葉なのだ。

人工知能(AI)と強力な武器を持ったロボット「ストライカー」達が、さまざまな異次元世界に出没しては悪事をはたらく未来のタンギス星。過激化の一途を辿る犯罪行為を食い止めるために結成されたのが、対ストライカー部隊「ボッカーズ」である。[ボッカーズ]には、犯罪の凶悪度に応じてA、B、C……のランクづけがあり、現時点ではFと同等のボディ、武器性能に超戦略AIを搭載した「ゲボッカーズ」まで編成されている(“ゲ”はGのタンギス読み“ゲ”に由来する)。

当分出番はないと思われていた「ゲボッカーズ」の初出動は、皮肉にも凶悪ストライカーによってAIを制御され、悪の手先となった[Fボッカーズ]の討伐だった。

以上が、「ゲボッカーズ」のストーリーである。プレイヤーは「ゲボッカーズ」の超戦略AIとして「機能」し、敵ボッカーズとの1対1のバトルをくり返していくわけだが、ゲームの雰囲気は総じてポップ。見せかけだけではない、完全疑似3Dフィールドでの戦いだから、戦略的な奥深さと何が起るかわからないバズンガ性が同居した、不思議なプレイ感覚を体験できるのだ。

WEAPON VIEW

オプション画面で、自キャラと敵キャラの相対位置関係をあらわす「ウエポン・ビュー」の表示が実装されている(「スプラッシュ」)。この機能により敵の位置がひと目でわかる。

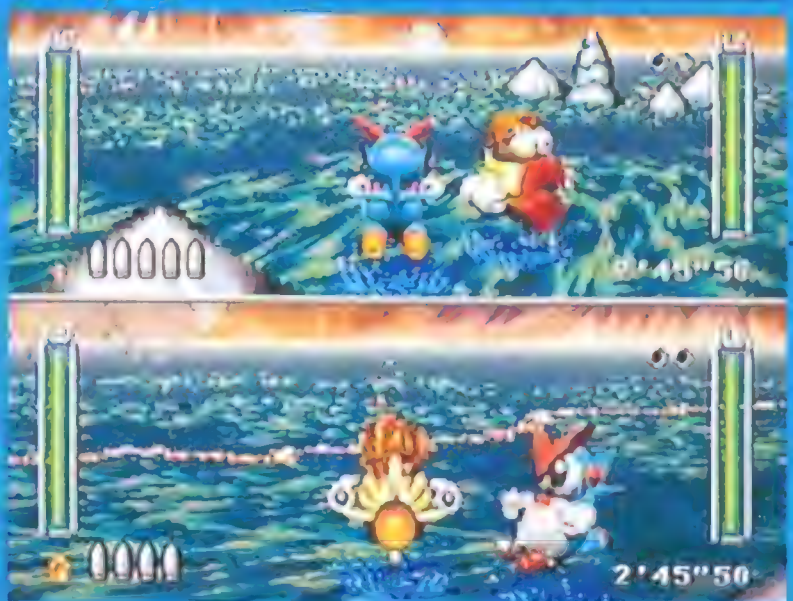


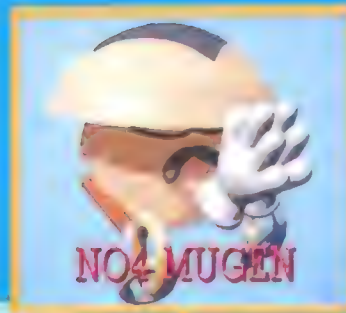
それぞれ別々の異次元世界に配置された8機の(元)Fボッカーズ達とタイマン勝負をしていくモードだ。8機すべて倒したあかつきには、黒幕のストライカーが……。ちなみに視点は、ひき標準、接近の3タイプが用意されている。

1P vs COM

好きな機体、好きなステージを選んでプレイヤーどうして対戦するモード。画面は上下2分割になる(個々で視点の切り替え可能)。自分側はもちろん、対戦相手の画面もよく観察することが勝利の秘訣……か?

1P vs 2P





コレハ[3-0タイセンバトルゲーム]デアル■

さまざまな武器を駆使して対戦相手のHPを先に0にした方が勝ち……というのが基本的なゲーム内容。武器のほとんどは飛び道具で、敵に近づいて距離を合わせること（ロックオン）によってその方向に攻撃したり、武器によっては標的をホーミングするものもある。武器の種類は、ショットボタン一つで発射できるマシンガンから、コマンドを入力して「生成」してから発射するスペシャルウェポンまで、実に多岐にわたる。なおコマンド

入力型の武器は、使用することによって「パワー」（画面左下のゲージ）を消費するので、ラッシュをかけるタイミングを間違えと思わぬ

機に立たされる。ときには障害物の裏に隠れてパワーを回復させるなど、パワーのやりとりも重要なポイントだ。

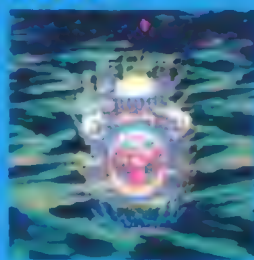
そのほかにも、ジャンプやダッシュ移動、攻撃を受け続けることで大きくなっていくマインドボール（最大状態で一定時間パワーが減らない）の存在や、いわゆる「ビヨリ現象」など、対戦格闘ゲームのエッセンスが満載。前後左右上下の空間をフルに使って、痛快に勝ち抜いていこう。



ロックオン



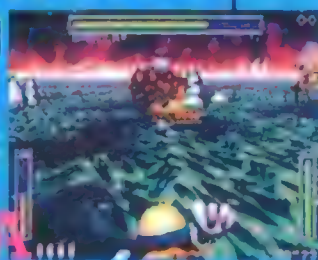
パワー



スペシャルウェポン

SUPER BOMB

威力が最も強い爆弾。使用すると周囲一帯にダメージを与え、敵のHPを大幅に減らす。威力が最も強い爆弾。使用すると周囲一帯にダメージを与え、敵のHPを大幅に減らす。



LAZER BALL

威力が最も強いレーザーボール。使用すると周囲一帯にダメージを与え、敵のHPを大幅に減らす。



マインドボール



ビヨリ



MAGNA SHOT



POWER LIGHTNING



LRBC



特報!!

完成度——100%

メジャーリーガーの実力を見せてやるぜ!

野茂英雄ワールドシリーズベースボール

●セガ●11月17日発売●5,800円●SPT●2人対戦プレイあり

ヴィジュアル、システム、すべてがメジャー級

日本が生んだヒーロー・野茂英雄。彼の活躍するメジャーリーグの熱い興奮と迫力をそっくりそのまま再現した野球ゲームが登場! このソフトのウリはなんといってもすべてが完全ポリゴナイズされていること。映像面の迫力は他に類を見ない。メジャー流の実況アナウンスもなかなかで、ホ

ームランを打ったときの「グウッパアイノ」などのセリフで盛り上げてくれる。このソフトで、メジャーリーグの熱いスピリットを感じることができるはずだ!



野茂英雄の投球動作はリアルなハイクオクティ、見てるだけでも楽しめる



しめてやることのできる

スマートなシステムが嬉しい

このゲームの楽しさを作りあげているもののひとつが、数々の工夫のなされたシステム。たとえば野球ゲームにあまり慣れてない人は最初、外野フライがキャッチできなくて苦労するはずだ。そんな初心者にもスナリとゲームを楽しめるように、落下地点にボールマーカーが表示される。さらにオプションで、送球以外のあらゆる守備をオートマチックにすることができる親切設計になっている。



カメラポジションは4段階!

3Dポリゴンを生かした最大の効果のひとつが、この「カメラポジション選択」機能。打った後のボールを好きな視点で追うことができる。写真で説明した他にボールを直接追うチェイス視点がある。



流れるようなスムーズ映像



ポリゴン効果のもうひとつがコレ。といっても右上のカメラポジションの延長で、フィールド全体をポリゴン処理することで打球とランナーの位置を最適な角度で表示できる。これにより攻撃側も打球を見ながら、何塁まで進むか、などの作戦が立てやすくなったのだ。



リッチなモードバリエーション

ゲームモードもいろいろサポートされているぞ。試合形式だけでもペナントレースやメジャー名物プレイオフなど4種類が楽しめるほか、それ以外にも「ホームランダービー」、「データベース」と2つのモードが用意されている。前者は打球の飛距離を競うコンテストで、いい記録を出すには最低でもホームランを打たなければならないが、バッティング練習には最適なモードだ。後者は選手データ録で、選手の情報が満載だぞ!

Statistics of '94

W	L	CS	W	ERA	W	ERA	W	ERA	W	ERA
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0



特報!!
SPECIAL REPORT

永遠のヒーロー「ウルトラマン」が傑作対戦パズルに!

ウルトラマンリンク

(仮称)

完成度
50%



- バンダイ●発売日未定●価格未定
- 対戦型パズルゲーム●2人対戦プレイあり



ゲーム業界には、ある時期を境に「落ちもの」と俗称されるパズルゲームが氾濫し始めた。だが、その多くは以前にはやったものを模倣した悪流だったり、アイデアがありきたりでパズルとしての面白みに欠けるといった、安易な作品ばかりだった。

しかし、この「ウルトラマンリンク」は消し方のルールが簡単で、なおかつ独特な面白さはなかなかのもの。というのも、この手のゲームで大切な「邪魔パーツの降る

バランス」や「ギリギリまで粘りがきく攻防」といった要素が絶妙に調整されているからだ。

もちろん、キャラクターゲームとしての遊び方も見事。ウルトラマン達がテレビ番組中で使用していたスペシウム光線などの技が、ゲームの展開に合わせてバリエーション豊富に披露されるのだ。しかも効果音まで本物ソックリで、時には「ヘヤッ!」というかけ声や「ズシューン」と怪獣が倒れる音まで入っているのが笑えるぞ。



「3つのパーツをつなく」だけで消せる! 豪快で爽快なパーツ応酬がナイスです



ウルトラ戦士達の熱戦は1人でも2人でもOK



消した色や連鎖によって、さまざまな必殺技が発動! 戦略も多彩だ!

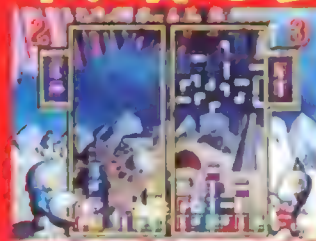


怪光線をスビビ



邪魔パーツの雨あられ!

それぞれのフィールドで、上から降ってくるパーツをつないで消していこう。この時、できるだけ同じ色だけをつなげるようにすると、消滅する効率もアップする。さらに、消したパーツの色によっては「一定数のパーツを消す」といった、特殊な効果も可能だ。ちなみに、このゲームでは単に消すだけでなく、消したパーツの色によって、連鎖を繰り返して消滅しても、かなり効率がある。



バルタンのはさみから



カネゴンの口から



そしてタロウの腕から発射!

バルタン星人、カネゴン、ウルトラマンタロウ、その他いろいろなキャラクターで、数々の必殺技が発動する。ウルトラマンやタロウなど、写真のように登場シーンが本物で再現されるという点の面白さだ。なお、邪魔パーツ「黒いやつ」も消せるが、耐久力が通常の2倍なので、1回で消えないとダメなのだ。

特報!!
SPECIAL REPORT

超兄貴



究極無敵銀河最強男

●メサイヤ●発売日未定●価格未定●SHT●2人同時プレイ

銀河最強の男はシューティングで倒せ!

ビルがボ帝と呼ばれる以前、宇宙は1人の男のために恐怖におとし入れられようとしていた。究極にして無敵、銀河最強の男。その名は、「究極無敵銀河最強男」。イダテンは、銀河を恐怖に震憾させる究極無敵銀河最強男に挑むためアドンとサムソンを連れ、今旅立った。あの兄貴が今度は土星（サターン）に登場だ。

超兄貴シリーズ第4弾にはなんと実写取り込みのアニキ達が登場するぞ。本物のボディビルダーだけに迫

力満点!

ゲーム内容は前作と同じ横スクロールSHTだ。自機はストック制で、敵や弾に当たると減っていき、自機が全くなるとゲームオーバー。自機にはアドン、サムソンなどおなじみのオプションがつき、アイテムで信頼度を上げると個性的な特殊攻撃が可能になる。

ステージは全部で5つ、それぞれ2種類の背景によって構成されている。もちろん背景が変わるごとに珍妙な(!)ボスキャラクターも登場するぞ。

またデモゲームでは「銀河最強男」を操作してその究極無敵さを堪能できるのだ。実写の兄貴は熱すぎるぜっ!!



究極無敵メサイヤ最強伝説マン
佐藤天使もどき弘明



究極無敵メサイヤ最強ディレクター
肥田「えせアドン」素治

兄貴を作った男
究極無敵銀河最強開発者
インタビュ

「期待されたら、裏切らなければ兄貴じゃないっすよ」

編集部：実写版兄貴の企画意図は?

肥田：たたの愚ノリです。ちょっと真面目に話すと実写がポリコンの選択で他ではやらないほうを選んだ、と。兄貴ですから!

編：本物のボディビルダーを使うあたりもサスガですね。

肥田：さすがにボディビル選手権10連覇の小沼さんの筋肉は違いますよ。あの素晴らしい姿をできる限りリアルに伝えたいですね!

編：ストーリーなども教えてください。

肥田：背景的にはPCエンジン版の1以前、尊駄天とアドン達が出会った頃です。彼らが深い(?)仲になってしまった経緯とかかわかるような。やはり、危機を乗り越えた仲間同士には愛が芽生えるわけです!

編：はあ……。あの…最後にサターンユーザ

高画質のグラフィックを高めるため、実写の映像に目を惹きつけるようにしたいのか? と思いきや楽しんでいるようにも...

一に一言... (タジタシ)。

肥田：超兄貴ってのは、開発陣が精神的に追い詰められてしまった状態で作られた愚ノリと馬鹿ノリ、松野さんの絵と葉山宏治の音楽などなど……がシェイクされて、わけのわからん次元に飛んで、インパクトのみで押し切ってきたゲームです。サターン版が売れるかは、お客様したいです! と媚を売るように見せかけて、お客様がひつついたところで、ガツンと回し蹴り食らわせるソフトにしますよ、ハッハッハッ!



**サターンの兄貴は
ビジュアル&サウンドも
ス・ゴ・イ!**

実写だけで驚くなかれ。サターンならではの最高のビジュアルとサウンドにも

注目だ。音楽は「超兄貴」の葉山宏治氏と「愛・超兄貴」の岩崎琢氏の2人を起用。キャストは尊駄天役にJAC所属のブルースワット役の笠原隆司氏、そのVOICEは最近ではゲームでもおなじみの置鮎龍太郎氏。気になるアドン、サムソン役にはなんと全日本ボディビル選手権10連覇の小沼敏雄氏らを起用。兄貴ファンにはたまらんセクシーボンバーがそろったぜっ!



特報!! 完成度 50%
SPECIAL REPORT

光栄の
本格的太平洋戦争
戦略SLG遂に登場!

提督の決断Ⅱ

●光栄●96年1月発売予定●価格未定●SLG

太平洋をはさんでの日米大決戦 一大艦隊を率いて敵を粉碎せよ!

「信長の野望・天翔記」の移植で意気盛んな光栄から、期待の戦略シミュレーション「提督の決断Ⅱ」が発売されるぞ。西はインド、東はアメリカの首都ワシントンにいたるまで、広大な範囲を収めたマップの中で、日米が太平洋の覇権を争いあうのだ。

登場する艦船は大は戦艦や空母、小は駆逐艦まで、あわせて約120種類。それぞれ、4方向に艦の向きが設定されていて、攻撃に対する方向性を持っている。また航空機は実名入り

で60種、戦車も10種類登場する。

移動フェイズと戦闘フェイズを繰り返すゲームの進行では、索敵や艦隊戦、航空隊の編成や基地への砲撃など、実戦さながらの戦いが繰り広げられることになる。武器の性能はもちろん、指揮官の能力やプレイヤー自身の作戦の腕次第で勝敗が決まるのだ。太平洋をまたにかけた戦いがはじまるまで、刮目して待て!



ゴージャスなオープニング

特報!! 完成度 60%
SPECIAL REPORT

新たなる戦いがまき起こり 天空の騎士達が再び登場する

サターン初のシミュレーションとしてその名が知られている、「GOTHA〜イスマイリア戦役」の続編が満を持して登場する。前作と同じ星を舞台とし、海賊ギルドが崩壊、幾度かの内乱の後の世界での物語だ。

ゲーム内の基本システムは前作とほぼ変わ

りないが、ユニットの進路が360度自由に選べるようになったり、各ユニットごとに複数の武器を持てるようになるなど、細かい改良点も見受けられる。さらに戦闘シーンもCGムービーなみのグラフィックで表示される予定だ。シナリオの分岐もあるらしいぞ。



以上の波乱がイスマイリアに

GOTHAⅡ・天空の騎士

●光栄●12月発売予定●価格未定●SLG

声優さんたちも臨戦態勢!?



「GOTHAⅡ」で声をあてている声優は、主人公役の金丸淳一氏をはじめ、大塚明夫氏、井上和彦氏、榊原良子嬢など豪華なキャスティング。役作りについて「声を張ると柔らかさがなくなるのでその部分に気を遣いました」(榊原)「手探りのキャラクターで芝居を作っていました」(金丸)など、苦勞のコメントが届いている。それだけ気合いを入れているということだね。



特報!!

SPECIAL REPORT

完成度——70%

あのスワティちゃんが サターンで登場!!

●キット●3月発売予定

●5,800円●アドベンチャー●18歳以上X指定

きんきんバニー プルミエール (仮)

七福神がある日キミの家をおとすれた!?

18歳以上のサターンユーザーに朗報だ! ついに本格的な美少女ソフトがサターンでプレイできる! しかも「きんきんバニー」シリーズと言えばそっちの業界でもトップクラスの作品。今回の「プルミエール」はこのシリーズの4作目にあたる作品で、ヒロインが亜理子からスワティに世代交代した最初の作品だ。今回はゲーム中で使用されるCGが手に入ったので、それらをさっそく紹介していこう

主人公は、さえないピンボー大学生。ひょんなことから七福神に

いそうろうされてしまうのだが、その代償として恋のトラブルを全面的にバックアップしてもらう約束を交わす。主人公は七福神の1人、弁天様・スワティちゃんの助けを借り、無事にステデ



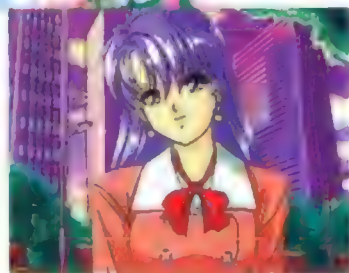
↑おっ! でも、こんなので驚いてちゃいけない。このほかにも色々あるんだぜ

ィな彼女を作ることができるのか!?!といった、まるで本当の恋愛をしているような感覚のアドベンチャーゲームなのだ。ゲームは3章からなり、コマンド選択で進行し、キミの行動によってシナリオも変化するマルチストーリー方式を採用している。グラフィックが美麗なのはもちろん、ゲーム本編

↑こんなに可愛い監督がいながら、重労働と苦にはならないよね。このゲームって...



も結構ホネのあるアドベンチャーだから、美少女ソフトファンならずとも楽しめること間違いナシ!



↑「きんきんバニー」シリーズの4作目にあたる作品で、ヒロインが亜理子からスワティに世代交代した最初の作品だ。今回はゲーム中で使用されるCGが手に入ったので、それらをさっそく紹介していこう

サターン版は特典がいっぱい!

「パソコン版でやっちゃったし、今さらまた買うのもなあ」なんて思うことなかれ。サターン版ならではの特典もたくさんあるのだ。まずは画面の色数。サターン版ではなんと32,000色を駆使した美麗なグラフィックが新たに描き起こされているのだ。しかも、オープニングとエンディングはアニメしちゃうっていうんだからすごいよね。それとシナリオも新たに追

↑こんなに美麗なCGで、しかもアニメしちゃうっていうんだからすごいよね。それとシナリオも新たに追



加され、オリジナルのエンディングはもう大感涙モノだそうだ。発売が待ち遠しいぞ!



はやく
私たちに
会いに来て♥

© カクテルソフト/街アイデス/株式会社
© 2001年10月現在のものであります



USER'S VOICE TRANSPORT

Voyager

ボイジャー

THE CIRCLE OF SATURN

土星人の環

NAVIGATOR: pana

何を隠そう、ウチのだんなさんの誕生日は11月22日(そーよサターンと同じなのよ)。さすが panaさんと思うか、そこまでしなくてもと思うかは、アナタ次第…。ともあれオメデトウ♥



某 月某日、学校からアパートに帰ると、どうも部屋が広がった気がした。で、よく見るとメガドライブ一式とサターンがまるまろなくなっているではないか! どうもドロボウに入れたらしく、残された物は汚れたパンティー1枚のみ。預金通帳等は無事だったのだが……犯人は見つけ次第、究極神拳で脊髄引っこ抜いてやるぜ。皆さんも外出時の戸締まりはしっかりしましょうそれにしても強烈にムカつくッノ(東京都・憤怒の芋村健太狼・19歳)



とんだ災難で。ところでこの「汚れたパンティー」っていうのは、犯人が残していった物なの? それともまさか、キミのお部屋にもともとあった物なの……? 気になる……

サ タマガ好調らしいですね。きっと pana様のお給料のほうもうなぎのぼりなんでしょうね。うらやましや。うらめしや。(東京都・空色・24歳)



別になんにも変わらないわ……。ボーナスにも縁がないなあ。それより月2回刊化で仕事量が2倍になるのが今か

ら恐怖なの。
ソ フト名を口に出して頼むのが恥ずかしいので、紙に書いて持っていき「これください」と言ったら、思いきりデカイ声で「The野球拳スペシャル」と読み上げた店のオッチャンノ。アンタはユーザーの気持ちを知っていません。(千葉県・T・ホーク)



なんだかんだでみんな買ってんじゃん、野球拳。ま、手に入れば好き放題できるんだから買うは一時的に恥ってことで。

と うとう買ってしまった、あの「Dの食卓」。深夜に部屋の照明をすべて消し、TVのボリュームを最高にしてLet's playノ。オープニングを見た時点ですでに背筋がゾクッ……。怖いのをごまかすために鼻歌を歌いながらゲームを進めていっ

ひとりっこだって負けないもん!

●皆さんいいですよ、兄弟とかたくさんいて。私は一人っ子なんですけどもさみしいです。だから私母ちゃんに無理やりゲームの相手させてるんです。それも格闘ばっ

ふてきな奥さんコーナーを読むとちょっとさみしくなっちゃう……
●カップルのノロケを聞かされた時ほど立腹するものはない。「ふてきな奥さん」もその類なのだが、「ふてきな奥さん」って、どーせあと2-3年もすれば冷めさっちゃうんだよおノ」といつも暖かい目で見守っています。そこで我々男性読者

起て! 独身貴族よ!
のために「独身貴族/熱きアニキの契り」というコーナーを起してほしいのですが、どう思いますか? (大分県・ターザン鈴木・22歳)
男を3つ書いてむさくるしいと読む……。うそうそ、賛同者ははがきを書いてみよ。

た自分が情けない……。さらに僕にはびっくりすると「ウォッ!!」と大声を出してコントローラを放り投げ、耳をふさぐという特徴がある。そんな僕にこの「Dの食卓」は少々キツかった。が、だからこそとっても楽しいゲームであった。ワープさん、2も期待していますよノ



(青森県・三上賢司・15歳)
ここまで怖がってくれば開発者も大喜びでしょ。ゲーム以上にハイインパクトな(?) ワープの社長さんも人気急上昇中よ

中 古ソフトのセーブデータで主人公が女の子の名前になっているのは、前の持ち主が女の子で自分の名前を付けたからですか? それとも、野郎が自分の好きな女の子の名前を付けたからですか? 返答いかんによって天国と地獄。ソフトの扱いも変わります。どうか教えてください。(愛知県・川村徳三・21歳)



残念ですが……ほとんど後者だと思われ……。あつ、だからってソフトを投げつけちゃダメよ。

ゲ ームセンターに行ったら偶然にも店内の様様替えの最中だった。店内の入口にボツンと置いてあるゲーム機があったので見てみたら、それは僕がここで一番お気に入りのゲームだった。嫌な予感がしたので「このゲームはどうなるんですか?」と尋ねると、「うん、ちょっと……」。この一言ですべてがわかった気がした。帰り際、画面は真っ暗だったが、ゲームをやっているかの気分でレバーとボタンを動かしてやった(北海道・グレートちゃんぶ台)



消えたゲームを求めてゲーセンを探し回ったこと、アタシもあります。ちょっとおセンチなラストになっちゃったけど、秋だもん、許してね。

こんなハイテクよしとくれノ



埼玉県・庄和アキラ (18)

●SATURN時の真相●ゲーマーの第一歩はナムコとコナミを間違えないことかららしい。(兵庫県・ノーマンベイツ)

侃々語々

KANKAN GAKUGAKU

サターンでRPG、遊んでみてどうだった？ 今回は現状に対する意見を中心にまとめてみたのだが……。



今月のテーマ ロープレはRPGを超えられるか!?

●セガの夏のロープレは新ハードのツカミとしては成功だったと思う。大作とまでは言いがたいが、新しいシステムや美しいグラフィックなどはよかった。しかしこのままで終わらずに、もっとパワーアップして続編を出すという大きな使命があると思う。いくら次世代機とはいえ、RPGの王道をいくドラゴンクエスト(以下DQ)シリーズやファイナルファンタジー(以下FF)シリーズを超えるのは無理だと思うので、サターンではこれからは新しい路線で未知なる分野を開拓し続けてほしい。

(三重県・下森稔)

●なんだか「余計なものをつけないRPGを出せ」という意見が多いよう

ですが、それはとても保守的な考え方だと思います。しかしメーカーのほうも小手先の演出などをする前にシナリオや操作性やアクセス時間の短さなどの基本的な部分にもっと力を入れてください。両者がもっとお互いのことを理解しあえば、素晴らしいRPGができると思います。どうせなら「シャイニング・ウィズダム」をもっと面白く遊ぶために「シャイニングフォースⅠ」とⅡ、そして外伝Ⅲをまとめて1本でサターンに移植希望!

(埼玉県・佐藤正隆・18歳)

●個人的には「ガーディアンヒーローズ」を楽しみにしていますので、今のままのラインナップで十分満足な

のですが、RPG好きの友人に言わせれば「サターンにはやりたいゲームがない」そうなので。やっぱりストーリーRPGの超大作は必要でしょ。ストーリーRPGといえば「感動的な物語」「的を射た演出」「手軽だけどやりこめば深いシステム」が欠かせないと思うんですけど、その点、スクウェアのFFシリーズがスゴイ。ストーリー・演出・キャラの育成は言うまでもなく、戦闘にしたってコマンド入力の設定をアクティブにして手に汗握るもよし、ウェイトにして半分寝ながらやるもよし、と選択に幅がありますしね。でもFFそのまま移植なんて絶対やですよ! セッかくセガのマシンを買ったんだから、独特のセンスで面白いRPGを作してほしいです。

(石川県・江崎リカ・23歳)

●セガが今展開しているロープレで以前のRPGを超えられるのは、残念ながらビジュアル面だけだと思います。RPGはビジュアルでしか感動を与えられなくなってしまったのでしょうか。今必要なのは「物語自体が面白かった!」と思わせるRPGなのです。シナリオに魅力のないRPGは1回クリアしたらそれっきりのボイ

捨てゲーとして、中古市場をにぎわせるだけでしょ。(神奈川県・7月号のV・Hで怒っていた宮浦智光)
●サターンのラインナップを見ると、アクションRPG(以下A・RPG)やタクティカルRPGなどRPGの前に必ず何かついている。発売予定のソフトを見てもただのRPGになっているのは「真・女神転生」ぐらいである。ファミコン時代から「RPG」をやってきた自分にとって、この現状はちょっと残念に思える。そろそろオーソドックスなものもほしい。いろいろ新技術・システムを駆使するのは悪いとは言わないが、まず今まで築き上げられたRPGの基本に戻ったソフト、それが今一番ほしい!

(埼玉県・「to...GT」・18歳)

●メーカーには得意なジャンルってもんがある。セガは昔からアクションが強かった。だからメガドライブ時代も良質のA・RPGがたくさん出た。サターンでも「ダークセイバー」など期待の持てるソフトがある。断言してもいいが、こんなゲーム、他機種じゃ絶対遊べない。そーゆーことだ。それがセガにとっての「オーソドックス」ってこと。

(大阪府・森本哲朗・25歳)

いいたい放題

ファイアーッ! onサターン

●来た! ついに来た! 知力・体力・時の運! 史上最大! アメリカ横断ウルトラクイズ! ビクターエンタテインメント様やってくれたぜ。小学生の時から出場を夢見て、いよいよ来年出場条件を満たすという時に終了してしまったウルトラにサターンで参加できるとは、10年来の夢がかなうというものだ! FM-TOWNSからの移植なんだよね。セットで買いそうになっちゃったけれどやめておいてよかった。そしてサターン持っててよかった。最高だー。けど本物に出場したかった。(愛知県・第17代ウルトラクイズ王)

マジ? サターン通信!

●やった! やりましたよセガ・エンタープライゼス。来春をめどにサターンの周辺機器としてインター

ネット接続に必要な通信用モデムと専用ソフトをかなりおもしろい値段で発売するとのこと! ってことは低価格大容量ハードディスクも期待できそうです。インターネットを利用した対戦型ゲームやソフトの情報提供、通信販売などに利用するというから、もしかしたら、セガがインターネットのプロバイダになって低価格でインターネットと接続できるかも知れない。もしかしたらマイクロソフトネットワークのような形でセガ・ネットワークも普及するかも知れません。

(茨城県・林義博・25歳)

——さすればキーボードも生きてくるってもんだね。

ちくびと品性

●「天地無用ノ」が18禁、ライムが18禁、どちらも子ども向けの作品とばかり思っていたので驚いています。確かに「天地無用ノ」にはお風呂場の

シーンが出てきますが、はたして裸だからというだけで18禁の対象にしているのでしょうか? とても疑問に思います。

昔、手塚治虫さんがマンガにおける規制の話題になった時に「ストーリーや場面によっては裸のシーンも描かなきゃならん時もあるし、描き手はどんなシーンも自由に描いていいけど、品のない描き方だけはしてはいけませんよ」と話していたのを覚えています。サターンにおいては乳首を描くかどうかで1つの線が引かれているようですが、品性を問題にすると、例えば脱衣麻雀であればたとえ描かれていなくても女性を脱がせるのが目的なんだからそれだけで18禁でもいいと思うし、逆に裸という見た目だけで「天地無用ノ」みたいな作品を杓子定規的に18禁にするのは単純すぎると思います。

(福岡県・規制は必要)

標準装備化大歓迎!

●セガはもっとムービーカード対応のソフトを出すべきだ。正直言って今のシネバック映像にはかなりつらいものがある。「サターン」1台に1本クラスの大作をムービーカード対応にして一気に普及させるのだ! 極端な話、バーチャ2に無理やりCGデモを入れたっていい。本数が見込めればカードの値下げも可能だろう。出るソフト皆ムービーカード対応にして、サターンにムービーカードは標準装備といった状況になれば、とりあえずDVD搭載の家庭用ゲーム機の出現まではサターンは最高の動画能力を持つマシンとして生き延びられるだろう。インタラクティブシネマやアドベンチャー等はサターンの独壇場になるかもしれない。まずはセガ自ら超大作と銘打つ「サクラ大戦」あたりを対応ソフトとするのだ!

(愛知県・犬塚秀)

●SATURN噂の真相●セタは業界初脱衣将棋ソフト「林葉直子将棋」(X指定・ヘア解禁)を出すらしい。(福島県・南斗水爆固め)

●正直って「シャイニング・ウィズダム」「レイアース」「ダークセイバー」を見た時、セガ系ローブレだと思った。これでSFCユーザーを釣ることは難しいだろう。ただ、瀬賀老人の立場から勘違いしてほしくないのは、これは決してセガが手を抜いているわけではなく、例えばスクウェアが「バーチャファイター」を作れないのと同じように、これがセガにとっての限界だということだ。つまり頼りはサードパーティということになるが、そういうメーカーがプレイステーションのほうに力を入れているのはご存じの通り。SFCソフトを買ったらアンケートにサターンでもがんばってくれるように書くの

が、サターンのRPGを充実させる一番の近道だと思う。

(埼玉県・MD時代よりマシ)

●誰でい、サターンにソフトが少なえなどとほざいている奴は!? ほしいソフトがありすぎて金が足りんわい! 立ち上がりの加速の悪さはセガの伝統みたいなもんだし、そのかわり勢いに乗ったら止めらんないよ。だいたいゲームの開発は経験値を上げるほどにパワーアップするもんだし。心配ないって。あの強大な任天堂帝国との闘いでも生き残ってきたんだぜ。(東京都・UG.)

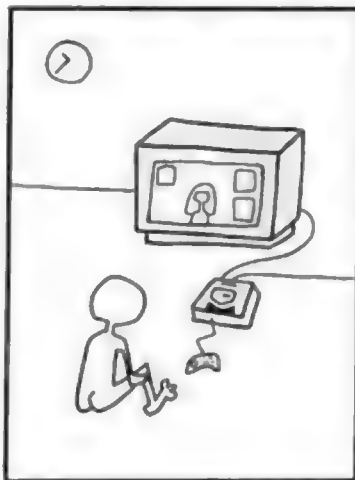
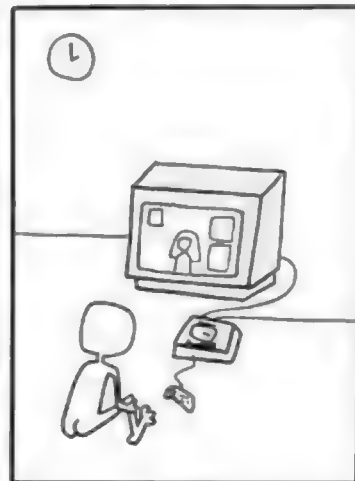
というわけで、このテーマ、まだまだ言い足りないことがたくさんありそうなので、以下12月22日号ノ

保護者

12月22日号のテーマは
ローブレはRPGを超えられるか!? 2

今回は理想のRPG像や、サターンのRPGのここが面白かった/ここをもっと追求してほしい/という点についても意見を募りたいと思う。他機種も持っている人はそれぞれのハードの特色など比較してみてもどうか、という意見も送ってちょうだい。

Next Level Man



放任主義も
考えものだな。

俺のサターン

ハイスク・ハイサターン

【定義】ビデオCD標準対応のことではない。今は何かと不安材料が多くても必ず栄光の時代が訪れる、という意。繰り返す。ビデオCD標準対応のことではない。(埼玉県・永沼純也) — リターンはないんすかあ?

ヴァイダル・サターン

【定義】世界一美しいサターン。スイッチONでリンスしてくれる。(茨城県・大島一郎) — 本体に頭突っ込んでご使用ください。

イイデ・サターン

【定義】決して馬の名前ではなく、サターンに対するねぎらいの言葉。(兵庫県・タニやまお・14歳) — ありがと、イイデライナー……。

ナイスポーズです

10月号より接納の
体育会系よ♥

もともと
足上げて

すもうのおけいこ

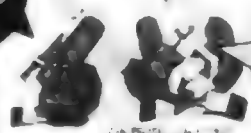
(東京都・藤村健次)



スパーン

位置について
よ〜い

いい天気
じやの〜



練習日記

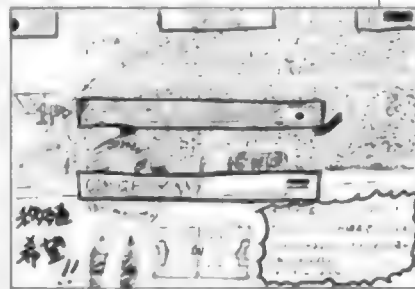
あきらめません

移植までは!

●こ、こんないいものがあつたとは……!! ってカンジの「卒業M」をサターンに移植してくださいっ! 「卒業」だって「結婚」だっ出てるんだからなおさらですう! 「卒業M」って「卒業」の男の子版なんですよー! みなさん知ってました? ああ、これを見て移植して/って人増えるといいのにいい! でもまさか18禁じゃないですよ。男の18禁……。(京都府・MIZUTAMA・17歳)



大阪府・ピーツ!!



東京都・匿名希望

ゲーム・くらしの知恵

驚異のフィンガーテクニック

●地獄の連打ゲーム「シャイニング・ウィズダム」。このゲーム、連打についていけない人がたくさんいるのでは。そこでこのワザ。連射する時に親指をBボタンそしてYボタンにも乗せ同時に2つのボタンを連打する/するとどうでしょう。アッという間に5段階。もうサルみた

いに連射しなくていいですよ。

(千葉県・宮本良古・18歳)

ホントなら吹っ飛ばすテク

●「バーチャコップ」で銃口を人差し指と中指で覆ってトリガーを引いてみよう。するとあ〜不思議、画面外に銃口を向けなくてもリロードできちゃうじゃないのさ。こりゃあラッキー。(広島県・バーチャたけし・15歳)

鎮星画廊

GALLERY OF SATURN

芸術の秋スペシャルというわけでイラスト大放送〜。といいつつ、力作がズラリとならんで一席は決め難かった……。



東京都・みやざきあきら



静岡県・岩崎巧

この違和感の法則性をキミは見出すことができたか!? うーん、スバラシイ。岩崎君ではお笑いもイけるんですね。それにしても晶の胸には何を つめてるのだ……



東京都・Karya

いやー、いつ見ても美人若ですな。仮面の下はこんな顔……? てなワケで



兵庫県・とらまる(16)

おお、めずらしく忍者している影丸氏。今度は直士カゲも書いてみてね



愛知県・やうやう

「まだトレジャーをよく知らない人達のために」面白さ、わかってくれる?



兵庫県・はりくら会長

テクノソフトには「サンダーフォーエバー」の時期も大きいのだが、



東京都・信清文(18)

洗剤で洗っちゃったサラ。もしかして英字はSB?



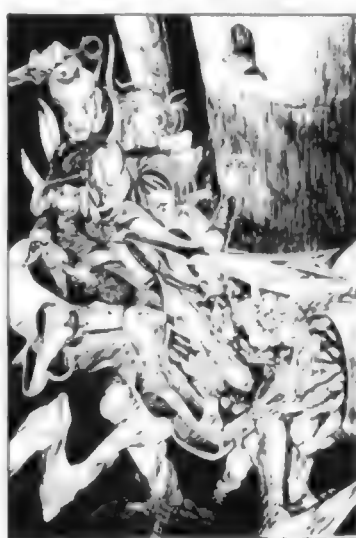
北海道・さいが氷子

個人的にはサボってる時のうんちんくすたいのが好きです。「究極のエンディング」は父の病い、とかんばってる人手あけて



福島県・南斗水爆固め(19)

おフランス様は海外に抗議するノチエルノブです



熊本県・徳永智久(19)

「タークセイバー」でテーマは「落下」。欲を言えば、と主人公達がわ立では



栃木県・T.K.O(19)

クラフティンクに群衆のもてる「ドラゴンフォース」イラストも増えるか?



大阪府・MOL光

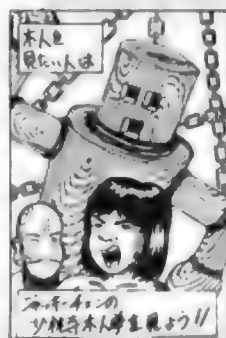
「サイバー・ボット」結核へのラフ・コール。他にも来てるよ

困ったちゃんズ
困らせろつもりはななくとも

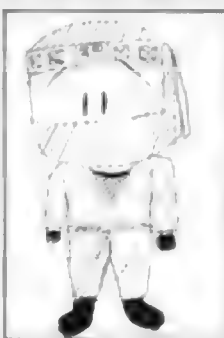


大阪府・存何在処

キミつてばホントV好き。しかし確かにデニラルが似合いますよ……



静岡県・浦田裕史



和歌山県・ヨシヲ(15)

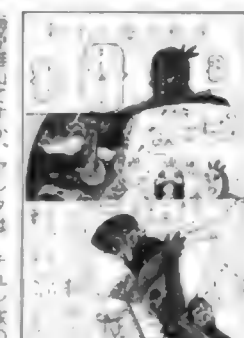
忍たま忍太郎のしんべんかと思いましたが、でもこの表情がラブリーだわ



愛知県・龍斎剣(21)



千葉県・クレイジーじい(19)



岡山県・ヴァイ・オ・ラ(17)

バーチャ3の野キャラネタか続きそうて

ふてきな奥さん & 予備軍



ふてきな息子も育成中♡

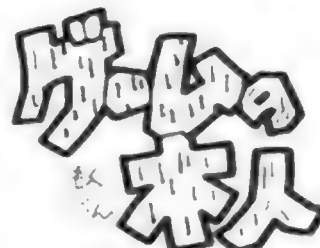
♡うちの息子は保育園の年長さん。まだ自分ではうまくできないけれど、「パパ、今日トンガウできる？」が口ぐせのサターンフリークです。友達とトンガウごっこやテイトナごっこをしたいらしいけど、セガサターンがまだ知られていない保育園では「ペーパーモーフイの化けたゴリラ」は「ただの凶暴なざるのマネ」にしかみてもらえず、それでも友達を追いかけ回し、しまいは「テイトナ〜♡」と大声で歌いながら、ただひたすら園内を走り回っている毎日です。ふてきな奥さんの子供はやっぱり、ふてきな息子なのでした。ちなみにスラムダンク大好きな息子は、大きくなったら「流川楓」になると言っています。
(山形県・親指サウ・28歳)

早くみんなでテイトナごっこできるようなるといいね。

ふてきなカップル……

♡私は以前は彼氏所有のサターンの恩恵にどっぷりつかっている彼女の1人でした。しかしいつからか、「弱すぎるから自分でサターン買って家で練習しろ！」攻撃に打たれ続けてきました。でも私は「お金がないから買って/買ってくれたらソフトもいっぱい買うから」攻撃で反撃し続けてきたのです。その結果、今年のホワイトデーには私が勝利を収めました。「本当に買ってくれるなんて…。私って大切にされてるのね♡」と思ったのもつかの間、今度は「ソフトいっぱい買って強くなる」という公約を守れない私に憤慨した彼に、「サターン買ってやったんだから、俺の誕生日にはどんな高価なプレゼント買ってくれるんだろう」攻撃で攻められ続けている毎日です。こんな私って幸せ？ 不幸せ？ 誰か教えて/ (和歌山県・サタマが隔週化希望・24歳)

こーゆー話が独身貴族のいた〜い所にぐさつとくるんでしょうねえ。しかし指輪もらうより愛を感じる……(ワケないか)。勝手にやったんさい。



●友達に言われるまでずっと、パワーメモリーって、ひとつのゲームにつき1個いると思ってた。もっと早く教えろ〜!!
(東京都・みみずイカ・14歳)

●行き着けのCD屋さんにて。あの時私は「ルナティックパレードvol. 2」と「バンツァードラゴンD-RAM」を予約しに行った。すると店員さん、「バンティックパレードですか？ あ、バンティードラゴンですね」。必死の説明で誤解は解けたものの店員さんに恥をかかせた罪は重いのだろうか。(茨城県・腸水・17歳)

ひとこと from 地球人

- ◆なんか、スゴくないゲームがほしくないですか？ いや、ホントに。(大阪府・ナオユキ・20歳)
- ◆実験用の動物が全滅してしまった。まだ教官に話してない。どうしよう。(山口県・アツヨシ・24歳)
- ◆また水がないっす。(香川県・ヒロフミ・22歳)
- ◆ゴキブリ退治シミュレーションゲームを作ってください。(大阪府・マキ・27歳)
- ◆メガドラ読者レースがないのが、ノックさんの頭よりさびしい。(大阪府・ケンゾウ・25歳)
- ◆一人暮らしをしていると、インスタントラーメンに詳しくなる。(新潟県・リュウスケ・20歳)
- ◆修学旅行韓国だって。コレラ発生だって…やだよ…オレ……(宮城県・マモル・16歳)
- ◆物騒な世の中ですが、サルで精神で生き抜きましょう。(京都府・ノゾミ・19歳)

"日本一不幸なヤツ" 救済計画

かつて定価のセガサターンと某ソフトを買ってしまったという不幸なヤツを募集したところ、各地からたくさんのハガキが集まったぞ。不幸のリカバリーを受けられるのは、最も泣かせて(笑わせて)くれたこの男だ/

●「スーチャーバイREMIX」が出る……か。ちゃんと乳首が出てるんだね。ふざけんな〜// 乳首が出る裏技を血眼になって探しまくった時間を返せ/ オレの……オレの青春を返せ〜// (愛知県・野ウルヴァリン)

では、これで失った青春を取り戻してね。ホントの青春ってえものはなあ……。



キミにはREMIXをプレゼント!!

INFORMATION	土星人の環 身のまわりのバカッ話や、怒った、感動した話など、なんでもpanaさんにぶちまけましょう。イラストはがき歓迎	ふてきな奥さん&予備軍 ハードとソフトの購入層は圧倒的に男性ですが、その恩恵に浴しているのは奥様や彼女なのでは!? ますます勢力増大中!	あきらめません移植までは サターンでアレもコレも遊びたいというゼータク(たまには無謀)なご要望をお聞かせください。賛同のはがきもお待ちしております。	鎮星画廊 サターンソフトのイラストをはがきに黒ペンで描いて送ってください。はがきサイズの厚手の紙に描いても結構です。ただし、カラー、鉛筆の使用はご遠慮ください。
	ナイスポーズでえす 本誌で見かけたヘンな写真、に見えてしょーがないポーズがあったら具体的な説明も添えて教えてね	ゲーム・くらしの知恵 実用性はさておき、みんなのサターンをもっとステキにするためのオリジナルなお知恵があったら教えてね。	俺のサターン 俺のサターンはこんなサターン。とっぴでオリジナルなネーミングとその定義を書いて送ってちょうだいね。	VOYAGERはセガサターンユーザーの声を読者やメーカーに読面を通して届けるコーナーです。当ページでは、読者自らが作る楽しい企画案も募集しています。サターンをプレイした感想などもどんどんお聞かせください。
	ゲームの木人 サターン周辺で発生したゲームの鉄人ならぬ木人(もくじん)さんの微笑ましいエピソードを教えてください。	侃々諤々 ・ユーザーの本音をぶちまけるコーナーです。テーマ別の意見は「侃々諤々(テーマ名)」の係に、フリーの意見は「侃々諤々-いいいたい放題」の係あてにお寄せください。なるべくはがきに簡潔な文章をお願いします。		●VOYAGERへの投稿は…… 下記のあてさきにはがきにコーナー名を明記してお送りください。採用者全員(ひとことを除く)に図書券500円分を、さらに優秀作品にはお好みソフト('95年12月末までに発売されたサターンおよびMDソフト)を差し上げます。

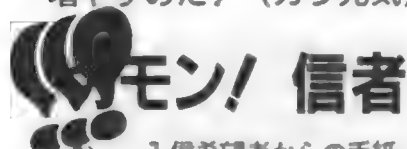
11月号の
ゴメンナサイ

前号P.71「X-MEN」で、「パワータックル」と「ジャイアントスイング」の、P.118の「新作ファミダン情報」におきまして「マジカルドロップ」と「爆笑ノール吉本クイズ王決定戦DX」の画面写真がそれぞれ逆になっていました。

あて
さき

〒103 東京都中央区日本橋浜町3-27-6平田ビル2F ソフトバンク株
「セガサターンマガジン」編集部「VOYAGER(各コーナー名)」係

なんと2回目を迎えることができたこの連載。今回も大教祖ナカヤマ様の命令に従い、ガンばって信者を増やすのだ！（カラ元気）



おっ、入信希望者からの手紙が来ているぞ、どれどれ……

「僕は海のゲームや鉄の拳のゲームがやりたくてサターンを買いました。いいソフトを紹介してください」

（東京都：野島光男）

アホかー！ PSでも買っとれ！ 入信不可。手紙待つ。



〒103 東京都中央区日本橋浜町3-27-6 平田ビル2F サタマガ「サタ教入信」係 著名人勧誘大作戦

著名人勧誘大作戦 第2回

アクレイトジャパン 今野文樹氏

業界の有名人をアノ手コノ手でサターン教に入信させようというこの恐怖の企画も第2回目なのだ。今回の勧誘相手はMr.モータル、アクレイトジャパンの今野氏でございますー。

飯野：（以後飯）こんにちは。

今野：（以後今）こんにちは。何か元気ないね、どうしたの？

飯：いやー、「クァンタムゲート」のレビューで疲れてしまって、もうヘトヘト。しかしスゴイねアレ！ いろんな意味で。

今：だって、CGとかグチャーって感じだもん。

飯：音楽だって、もうメチャクチャ。ムがほーって感じ。

今：何それ（笑）。だけどスゴイ！

トコロで、今日は何すか？

飯：いやーアクレイトさんにサターン教に入ってもらって、ゼヒ参入してもらおうかと。

今：え？ ウチ参入してるよ。

飯：そして、その晩には、僕の好きなあんなソフトやこんな……

今：だから参入してるって。

飯：えっ、ウソ！

今：ウソって、Dのサターン版、ウチから出てるじゃないですか……。

わかった！ 年末発売ソフトの開発が忙しくて、未参入のメーカーの人に会えなかったんでしょ。

飯：ドキッ！ ま、まあいいじゃない。参入とサタ教入信は別だし。

今：まだ2回目だというのにスゴいなあ。まあ、いいですよ。



D以来、参入を拒否した2人次にコンビを始めるのは？



心臓一瞬、引く様子が怪しい

飯：やったね、勧誘成功だ！

今：で、アクレイトに入信させて、どんなコトを期待してるの？

飯：アクレイトと言えば、おいしいネタがいっぱい転がっているじゃありませんか。ナイスなソフトをサターンに移植っすよ。「アクレイト・クラシックス」とか。

今：なんか、アブないなー（笑）

飯：そうだ！ 読者の皆さんから、アクレイトへの移植希望のハガキを募ろう。イカす意見をくれた人はそのまま入信だ！ 宛先は同じ。

今回の勧誘は 成功

WARP土星調査隊報告

今月もサタ教の教えを守った良いソフトが作られているかを調査するのだ！

飯野賢治

ワーブ代表兼布教本部長だ。サッカーゲームばかりやっていて非難を浴びているが本人はケセラセラ。

須藤秀希

Dの食卓アニメーター。D2の開発で大忙しだが、飯野にサッカーの対戦を申し込まれる毎日に困惑中。



4

モキヨ

3

ハバオ

サターン教布教本部通信

布教本部では、サタ教信者を募集している。入信希望者は「私はサターン教のためにここまでした！」ということがわかる写真等を送ってくれ（例えばサターンと一緒に風呂に入っている風景や金メッキしたサターンの写真など）。入信者には「カモン／信者」と同じく特製会員証をプレゼントする。宛先は一緒。

さて前回発表したところ大評判だった「バーチャカラテカ」の開発続報だ。ツノ男やナゾの鳥まで開発し、完成度99%まできたところに「これって著作権法とかにひっかかるんでねーの」との声が……。そうかこれじゃ某社と同じだ。ワーブピーンチ！ 応援待つ！



めくり、タメのあかき？

ゲームが 好きで好きで たまらない



BLOW

連載第2回



鈴木英利

3人のサウンドユニット「BLOW」でキーボードを担当。他に、藤原京孝らのバックとしても活動中だ。音楽界は「学生時代」からと長く、学生時代にはバイトでパソコンゲームのサウンドゲームを作成したことも。夜遊びと音楽で、夢のスカGを所有。コラムにもあるとおり「平安京エイリアン」が大好きだが、唯一隠し

BLOWニュース

突然、連載を開始したBLOW。彼らをよく知らないという読者も多いだろう。彼らは'93年6月のデビュー。現在、花王の「SUCCEストニック」CFソングも収録した4枚目のアルバム「BREATH LESS」がヒット中だ。

BLOW BREATHLESS



今回はBLOWのキーボード担当の鈴木英利が中心になる。しばらくの間、この立場なのでヨロシクお願いしたいものの、俺は原稿というモノを書いたことがないので困っている。今回もよく把握せず、マネージャーに「確か6,500字以上だよな!」と言ったら、彼女は目点になり、横にいたボーカルの沢村には「お前、本でも出す気か!」とまで言われてしまった。まあこんな感じだが、がんばっていきたいと思っている。さて、いろいろ書いたが、ここから本題に入るとしよう。

セガサターンも例外にもれず、最近のゲームは「CD-ROM」という大容量のデータが記憶できる“必殺武器”をひっさげ、リアルな画像と音で一般家庭のリビングにあるテレビを占領している。子どもがいるお父様方は、今までのように「仕事から帰ってビールを飲みながらナイターを見る」ということが難しくなり、23時頃からのスポーツニュースなどで情報するしかない日々ではないだろうか。いや、それともこれからの青春と、これまでの家族サービスのツケを払おうと「家・体」となりゲームに助んでいるのだろうか? 中には「子供は早く寝なさい!」の言葉とともにリビングの上様になっている不良中年もいるのでは!?

こんだけ書いた俺とは言え、個人的には未だ何も“近代兵器”を持っておらず、スーパーファミコン止まり。仕事場の「STUDIO」に行けば、必ず何でもある状況だから、そ

こで俺は腕を磨こうとするのだが、コマンドが複雑になっていて、かつてのようにその場で「これで左右、こっちがミサイル」とか、「こっちがアクセルでさあ」程度の言葉ではマシンの占有権を奪うことができない。そんなわけで、仕事の“兵器”はコンピュータやシンセサイザーの大量導入で向かうところ敵無し状態だが、サターン未所有の俺は、AFTER5やINDOORセクションが弱点である(何とかしないと)

もともと、息抜きには仕事で使っているMacや98のゲームソフトで事足りてしまう

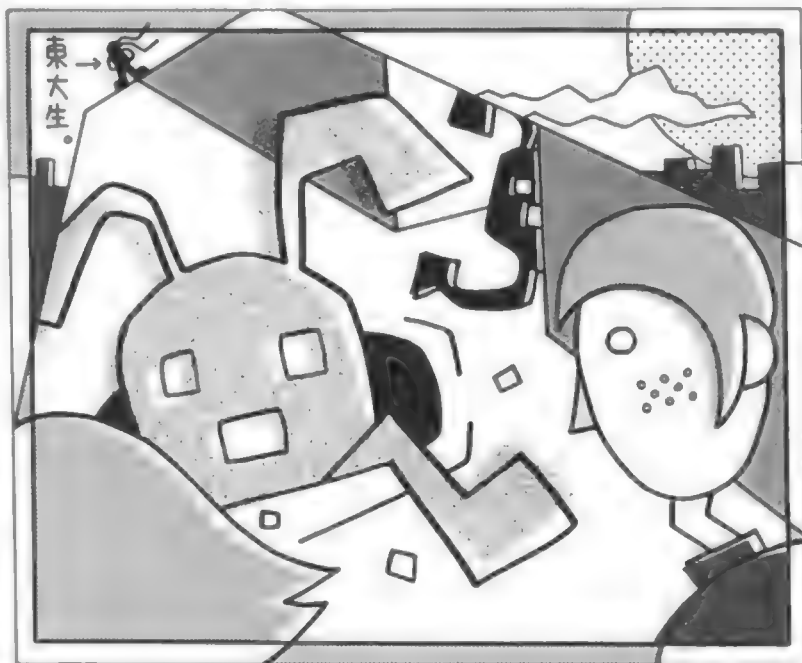
だが、どうしてもなくて悲しいのが、ちよつとレトロだが「平安京エイリアン」だ。内容は、碁盤目状通路が画面にあり、そこに何匹かのエイリアンがうごめいている。通路に落とし穴を掘り、エイリアンがかわったらその穴を埋めてしまうというものだ。まあ、簡単にいうとキッチンのゴキブリ通りに、コンバットを仕掛けるようなものだ(ひっか

ったエイリアンが巣に戻り全滅するわけではない)。これにハマった俺は、毎日のようにクラブ活動をサボってゲームセンターに行ったものだが特に「2 Players」は、協力してエイリアンをやっつけるので、仲間との友情を確かめ合ってもいた

そして時は流れ、いつしかこのゲームのことも忘れていたのだが、つい数年前にふと思い出し、またやってみたくなったわけだ。このゲームには、俺とテレビゲームとの出会いの頃の思い出がいっぱい詰まっている。同じように好きなやつがいてくれるとうれしい

まあ、今回はレトロな話になってしまったが、ここに俺達が登場するようになったのも何かの縁。最近では音楽と映像なんてもうワンパック状態だし、ゲームの世界だけでなく、今後も進歩し続けるメディア全体をみんなで楽しんでほしい

それでは、Sexy HIDE、これから夜の街のパトロールがあるので、今回はこの辺で……





100万人の「WA大戦略」プレイヤーに贈る

愛と勇気の大戦略 ワールドアドバンスド

プレイヤーズ
ROOM

シミュレーションゲームファンならずとも鼻血が出るほど興奮する「ワールドアドバンスド大戦略」専門のコーナー、今月もいってみよう!

猪野 清秀

愛と勇気と希望と脂肪のシミュレーションゲームライター
「WA大戦略」のためだけにパワーメモリーを2つ買い、さらにもう1つの購入をもくろむ強者
「大戦略」自身とは初代のパソコン版からの付き合い。自宅兼仕事場には資料が山積みされているという。

目指せ大勝

難関マップパーフェクト攻略

ドイツ編：バトル・オブ・ブリテン

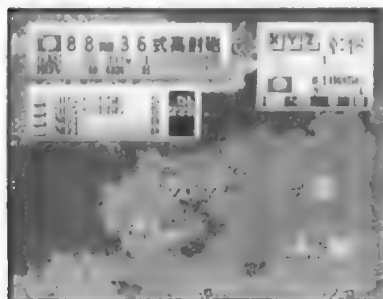
作戦時期：1940.8.7.～1940.9.5.

88mm対空砲の使い方がポイントだ!

このコーナーではキャンペーンマップの中から特に難しい、あるいは分岐に関係するマップについて、大勝を目指すための攻略を指南することにする。第1回目はドイツのキャンペーンにおける最初の山場、バトル・オブ・ブリテン。

このマップ最大のポイントは、見出しや右の写真からもわかるとおり、ドーバー海峡沿いに88mm対空砲を配置し、この周囲一帯(Aの範

囲)を完全防空エリアにしてしまうこと。戦闘機どうしの戦いだとなかなか勝利は難しいが、このエリアに敵機を誘い込み、片っ端から対空砲で攻撃した後に戦闘機でとどめをさせば、さほど損害もなく航空戦で勝利できることだろう。対空砲の射程内に敵機がなくなったら、(1)対空砲(2)レーダー基地の順に猛攻をかける。そして第11・第10・第12集団の順に敵司令部を落としていけばよい。場合によっては燃料切れを覚悟しての爆撃機の出撃も考えねばなるまい。もしBの範囲の敵が掃討されていれば、降下猟兵をここに投入して飛行場を確保し、中継地点とする作戦も考えられる。その場合敵第12集団への攻勢は2'と2'の両面から行え幾分楽になるはずだ。



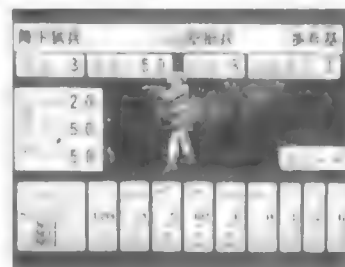
ドーバー海峡沿いに88mm対空砲をずらりと並べる。都市上に置けば、損害もすぐに回復できる。5～6部隊あれば完璧だ。



勝利条件

大勝	20ターン以内に敵全司令部を破壊
勝利	英第10、第11集団司令部の破壊
敗北	自国司令部の破壊

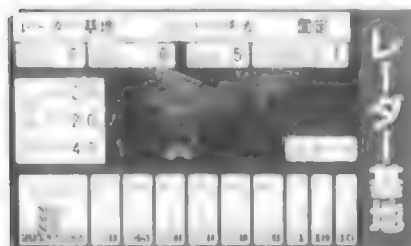
作戦地図



ここにずらりと並んでいるのは、敵国イギリスの注意すべき兵器達。憎らしいほどに高性能なものばかり。

要注意な敵兵器

視界内にこれらの兵器が発見できたら、ぜひとも最優先で撃破していこう。戦いはかなり楽になるはずだ。



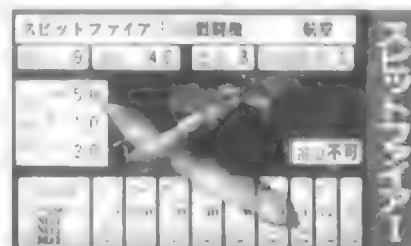
敵の視界範囲を5も広げるイヤムやつ。最初に壊せば敵の視界作戦はかなり乱れるハス



地味な兵器だが数がそろったと意外と強い相手。エース部隊を潰される前に先手を打とう



スピットファイアはとてはないう、かなり手強い相手。ナメてかかると痛い目に合う

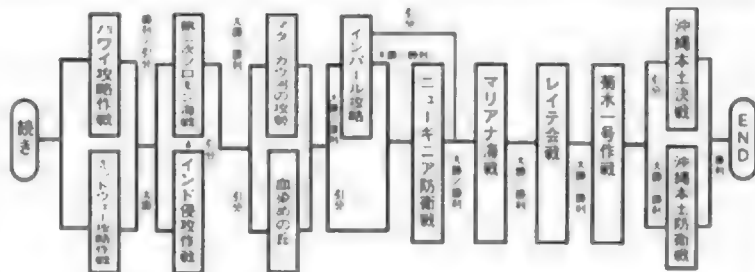


このマップ最前線の敵。もし見つけたら敵部隊を包囲してから攻撃し、経験値を稼かせないように

最新マップ ワンポイントアドバイスと分岐紹介

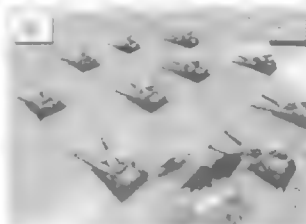
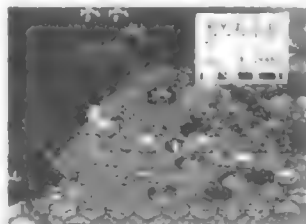
すでにキャンペーンを終えた人も「こんな名前のマップ、初耳だぞ!」と驚愕するマップの存在が次々に明らかになる分岐紹介。今月の紹介でようやく両軸軸国の最後まで到達できた。だが実は、まだまだ隠された分岐が存在するのである。

大日本帝国

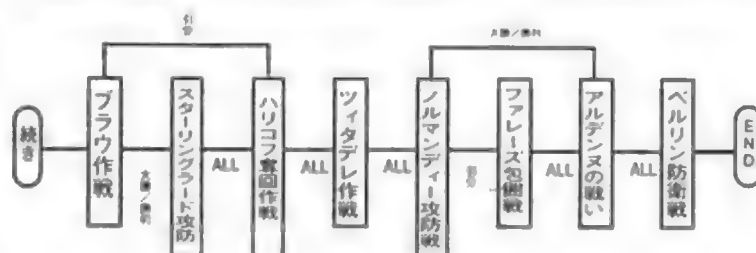


沖縄本土防衛戦

菊水一号作戦が大勝か勝利で終わった時にプレイできるマップ。沖縄本土決戦マップより米軍の数が少なく、(撃沈されていなければ)大和なども登場するので多少は組みやすい。要塞のラインで防衛線を張ろう。

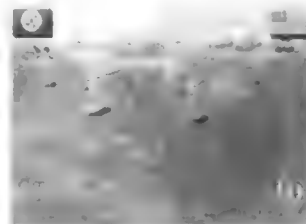
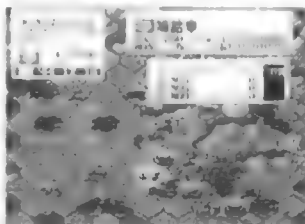


ドイツ第三帝国



アルデンヌの戦い

ドイツ軍の連合軍に対する最後の組織的大反抗戦。天候が回復しないうちにどれだけ前進できるかが鍵となる。道路網は整備されているが一歩外れると森が多く、防御側の地形効果が高いので攻撃の際には要注意。



～これであなたも兵器通!～ 中小国兵器図鑑(2)

キャンペーンゲームでプレイできない中小国の兵器をどしどし紹介するこのコーナー、今回は前回に引き続き、フランスの戦車と航空機を大紹介。1つのマップにしか登場しないのが惜しいくらいの個性を持っているのだ。

D.520戦闘機

第二次大戦中に登場したフランスの戦闘機の中では最優秀の機体。ドイツ侵攻の際には150機前後が応戦、運動性などに優れた同機はBf109などと熾烈な空中戦を繰り広げた。フランス降伏後はビシー政府軍の主力戦闘機として採用され、東欧に配属されたりドイツ軍の練習機としても採用されている。総生産数は600機前後。



軍用機として、ドイツ軍にも採用された。運動性が高いため、ドイツ軍にも採用された。ドイツ軍にも採用された。ドイツ軍にも採用された。

LeO451爆撃機

フランス軍の主力として使われた高速中型爆撃機。当時では最高のスピードを誇る爆撃機だった。だがドイツ軍侵攻の際にはわずか130機程度しか生産されておらず、前線には50機前後しか配置されていなかった。フランス降伏まで360機以上が生産され、その後もイタリア軍の爆撃機やドイツ軍の輸送機として使われた。



結構な爆撃能力と速いスピードを持つ。イラン爆撃機。88mm対空砲で落とそう。

ルノーR35軽戦車

歩兵師団に配置されていた旧型のFT-17軽戦車に代わる歩兵支援用の戦車として開発されたもの。37mm砲と同軸銃銃を持った1人用砲塔が特徴的。1940年までに1500両以上が生産され、フランス以外にもルーマニアやユーゴスラビアでも使用された。機動力と武装の弱さが弱点。フランス降伏後はドイツとイタリアでも使用されている。



対戦車用の戦車ではなく、ドイツ軍の初期の戦車でも有利に戦える相手。

ソムアS35中戦車

フランス軍の標準型中戦車として1935年正式採用されたもの。装甲は全鋼造製で最大60mmもの厚さがあった。47mm砲を搭載し、1人用砲塔ながら当時のドイツ軍戦車よりも優秀であったが、有効には使われていない。

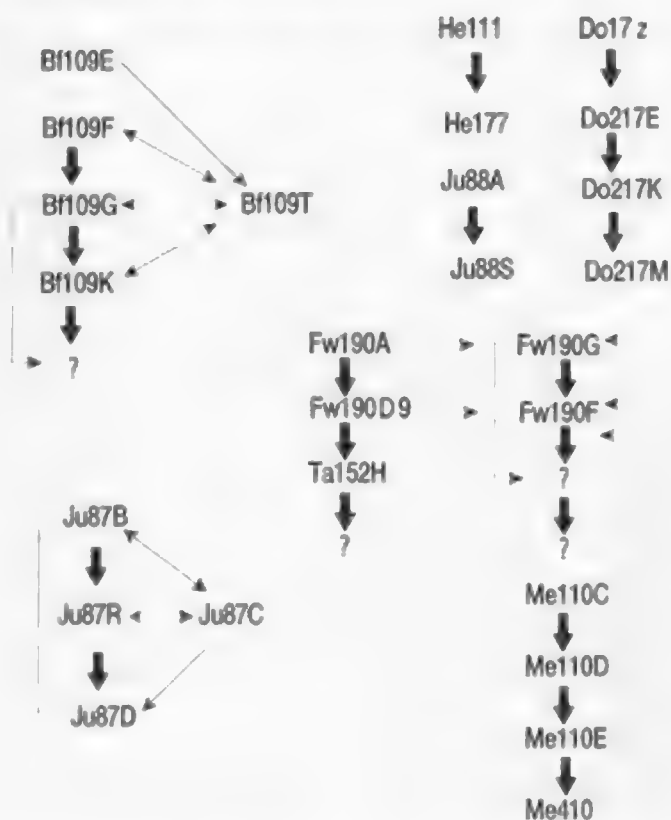
フランス降伏まで500両ほどが生産され、その後は指揮車両などに流用されている。



1機しか登場しないが、ドイツ軍にも採用されている。自軍戦車でも有効に戦える相手。

兵器進化改良一覽表(1)

大日本帝国陸上兵器



「WA大戦略」創造主の 声を聞け!



セガ・コンシューマーソフト研究開発本部

日並雅宏さん

「WA大戦略」の創造主として、シミュレーションゲームの面白さを伝えるクリエーター 次回は「WA大戦略」について

「WA大戦略」に登場するユニットの中で、一番好きなものはどれでしょうか?

日並 そうですねえ。レイテ会戦における戦艦武蔵とか、日本の試製重戦車オイ、ボルシェティーク

ーとか……いっぱいありますね。

——ソフトの発売後、ユーザーからどんなレスポンスが?

日並 もちろんたくさんいただいております。アンケート葉書も全部読ませていただいておりますが、

とても評判がよく、スタッフ一同喜んでます。ハードごと買っていただいたユーザーもかなりいらっしゃるようで、シミュレーションゲームファンも大勢いることがわかり、安心しました。

——今後の展開はいかがでしょう? 日並さん自身はいかがお考えですか?

日並 次作はまだ企画を考えている最中なのですが、やってみたいこととしていくつかの方向性とアイデアがあります。プレイすることで歴史を正しく理解できるゲーム、

そしてシミュレーションゲームの面白さを内包していて、なおかつシミュレーション的な煩雑さをなくし、誰でも遊べるような新しいゲームを考えています。方向性は大きく相反する部分もあるので、1つのゲームにまとめることは難しいかもしれません。しかしどんなゲームになるにせよ、今後もシミュレーションゲームを創ることは間違いありません。今作の「WA大戦略」以上のゲームにするつもりですので、ユーザーのみなさん楽しみに待っていてください。



「WA大戦略」ちょっといい話⑥

～駆逐艦と潜水艦と“ネズミ輸送”～

このコーナーは「WA大戦略」のあちこちで見られる、過な人ならニヤリとするであろうマニアックな設定について、可能な限り解説を行うという主旨のもの。第1回目は日本の駆逐艦と潜水艦の特殊能力についてだ。

注意深い人は気がついているかもしれないが、日本軍の駆逐艦と潜水艦には搭載能力の欄に「1」の記述がある。だがゲーム中には水上機は存在しないし、戦車はもちろん、特二式内火艇(上陸用の水陸両用戦車)すら搭載できない。ならば何か意味があるのだろうか、と疑問に思う人も多いだろう。

実はこれらのユニットには、駆逐艦なら歩兵タイプのユニットと補給車が、潜水艦なら補給車が搭載できるのである。ただし降車する場所については、残念ながら港のみとなっているが。

ではなぜ、日本軍の駆逐艦・潜水艦だけがこんな機能を持っているのだろうか? 実はこれは、史実

でも行われた駆逐艦や潜水艦による“ネズミ輸送”を再現するがための機能なのである。

日本軍なら「マタニカウ川の攻勢」、アメリカ軍なら「ヘンダーソン基地の攻防」など、キャンペーンでのマップにも登場する南太平洋上のガダルカナル島での戦いは、日米の戦いのターニングポイントともなったくらい、熾烈なものだった。

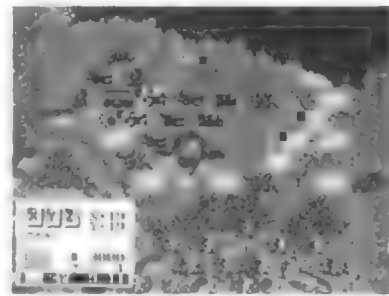
制空権を持たなかった日本軍は、補給物資を運んだ鈍速の輸送船が次々に沈められ、補給がおぼつかなくなる。そして食料不足と疫病が部隊内に蔓延し、同島の名前を「餓島」と例えたくらいの酷いありさまになってしまう。

そこで考え出されたのが、高速の駆逐艦や敵に姿を見つけれにくい潜水艦で、物資や増援を送ろうという方法。これをアメリカ側では「東京急行」、日本側では「ネズミ輸送」と呼んだのである。

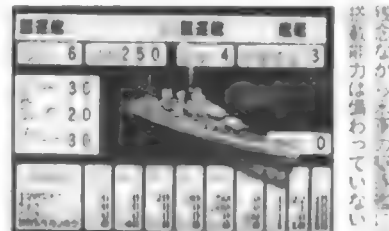
ゲーム上ではさほど意味のある能力ではないが、知っておいて損はないはずだ。



「WA大戦略」の「ネズミ輸送」は、史実の「ネズミ輸送」を再現するための機能。ゲーム上では補給車も運べるが、それほど大きな意味はないだろう。



「マタニカウ川の攻勢」マップ。ガダルカナル島の戦いは餓えや疫病との戦いでもあった。



残念なことに、この機能は「WA大戦略」には搭載されていない。

投稿大募集

当コーナーでは「WA大戦略」に関する投稿を大募集。好きな兵器のイラストや自己主張、自分なりのマップの攻略法、疑問に思ったことや紹介してほしい兵器についてなど、何でも下の宛先まで送ってほしい。質問にはできる限りお答えしよう。

〒103 東京都中央区日本橋
浜町3-27-6 平田ビル2F
ソフトバンク株
セガサターンマガジン編集部
「夢と勇気のWA大戦略」係まで。

日並雅宏さん(補給車)

日駆逐艦	駆逐艦	艦艇
数 6	250	4 3
30		
20		
30		
120%	6	0 20 30 50 0 1 22 15
15%	0	0 0 100 0 1 1 15
10%	0	0 0 0 0 60 1 1 15
20%	0	0 0 0 0 0 1 10 15

敵艦を一度見必殺を目指した水雷戦隊の主力、駆逐艦、歩兵や補給車を搭載できる、ナイスな艦艇としてデータ化されている

日潜水艦(補給車)

日潜水艦	潜水艦	艦艇
数 4	250	3 1
10		
20		
40		
100%	0	0 100 0 1 1 15
100%	0	0 0 0 0 0 1 1 15
100%	0	0 0 0 0 0 1 1 15
100%	0	0 0 0 0 0 1 1 15

敵艦攻撃に駆り出され有効活用されなかった潜水艦。ゲーム上では補給車も運べるが、それほど大きな意味はないだろう

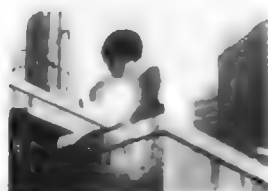
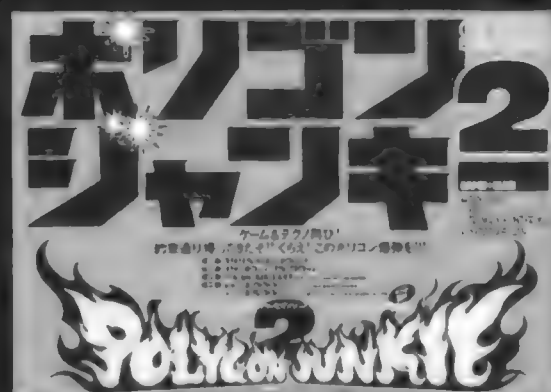
HIGH ROLLER 会 vol.6

ウォリャアー!! みんなよく聞け!! ポリゴンジャンキーまたまた開催だ

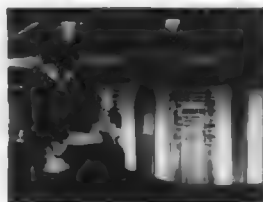
はいっ! ター! しゃっばなから景気のいいニュースだ、諸君。心して聴くよーに! なんと、あのポリゴンジャンキーがまたまた開催!! クリスマスで胸抜けになった野郎どもに会心の一撃。日程は12月26日火曜日。会場は2回目と同じON AIR EAST!! しかーし! 前回と違い、午後3時から次の日の朝6時までだ!! ウォリャアー!! DJはハッピーハッピーよろしくYO-Cや、TARの関クンも駆けつけてくれるぞ! プレイセッションがなんだ!! セガのセンスを見せつけてやるぜ。爆音テクノで死ぬほど踊って、フラフラになるまでヴァーチャしくってやる。ケケケ。おっとっと。で今回はどーやらイベント自体がRPG風に演出されるとの噂。DJプレイの時間を1ステージ、DJは5名を予定しているので計5ステージを昼の3時から翌朝の6時まで15時間かけて映像などで見せていくとのこと。でも1ステージから5ステージまでをクリアする体力のあるヤツはいないと思うけど...。そんなもって、テクノに興味のない人でも入場料さえ払えば好きなだけゲームできるから、普段やり込んでいないゲームをここそとばかりにやればいいんでない? 俺はラリーチャンピオンシップを死ぬ程やるぞ! そういえば、前回でかいプロジェクターにセガのヤバイ映像(鈴木裕の中国拳法取材とか、見たことのないヴァーチャのキャラとか)が流れてたけど、チェックしていたヤツはいたのかな? 結構ヤバめな感じだったんだけど、もしかしたら、今回は...ん...。なぬっ! やばい。



ポリゴンジャンキー3
12月26日火曜日
午後3時~翌朝6時まで(オールナイト)
会場 ON AIR EAST
前売り 3000円 / 当日 3500円
(チケットぴあ 03-5237-9999)
テクノ&ゲームイベント
お問い合わせ SEP 03-3585-3699



士郎正宗/講談社・バンダイ
MANGA ENTERTAINMENT



VELOCITY JAMBOREE CHAPTER-6

デージーデージーこんにちは、HALです。どーも。はいはい、たった今ボクは渋谷洋一なんかと麻雀をやって3万負けて帰ってきたところですよ... くそ忙しい中をくぐり抜け、時間を作って挑んだ結果がそれですわ おととい和がった大三元があとかたもないぞ。なぜか ちくしょー じゃ、さっさと今月のお題

今月は映画「GHOST IN THE SHELL 甲殻機動隊」この号が出ている頃はもう上映されているはず 原作が士郎正宗で、バトレイバーの押井守が監督した、むちゃくちゃ突っ走っている映画 みんなは観たかな? これがまたイイ。凄。なんか6億かけたとか、CGがどうしたこうしたとか言っているんだけど、そんなことあどーでもいい!とにかく、むちゃくちゃディープな内容なんですわ。いやぁー実写の映画業界は死んでいるけど、アニメ界は突き進んでいますなー 生命の定義とか、心の意味だとか、ウィリアム・ギブソンより深いぞ。愛だの恋だの、「肉の欲望ドラマ」しか観ていないアホオもたまにはこういう映画を観て脳みそ揺すってもらえ。(って言いながら原作を読み返すボク...。ちなみにこの映画のイメージソングを歌っている樋口沙絵子のビデオクリップはボクが制作。ウム。まゐまゐやね)



HAL

今月の標語「なぜダメなのか? そのまま囃呑みにしてはいけません 本当は全然違うかもしれない」何に對しても言えることなけど、もちろんボクはアレのことを言っています アレ...アレ???

SHOJI MAYFIELDのDJ日記

バーチャをやっているけど最近ほとんどの確率で勝てない。反射速度の低下が素晴らしいほどのニアピン度50000パーセント。俺が使うとなぜだかウルフも急に老け込むぜ。マジで、ヤバイぜ、ハートブレイク。このフレーズ、最近CMとかで流れているFUMIYA君の-new曲「ハートブレイク」

この曲でベースは俺が弾いてるんで、テレビだと左、ヒテオは右にいるから、暇な人は観てね。フミヤといえば芸能界、芸能界といった

ら、白鳥麗子でございます！の松雪泰子さんと某雑誌の撮影で一緒だったってこともあった。そのときなんか、彼女の顔が俺の鼻先15センチ。美しい。緊張気味の部分1カ所あり。興奮が、しかし、撮影終了「おつかれサマ〜」このひとこと以外会話なしDISCOMMUNICATION。ただ、そんだけ。やっぱり、いいこと、ナスなのね

いいや、俺より弱い奴でも捜しに、いっここおと



SHOJI

最近、藤井フミヤの事務所に入社していることが多いらしい。そんな、自分専用のマックを買ってもらえるとかで、よろこんでいた。通信マックボン&シーユーシーミーやるそ

池袋サラのバーチャクラッシュvol.6

今月は先月からの続き。

午前4時、40度の熱を越えた体を引きずり病院へと向かう。病院の入り口らしきところに赤灯が点灯している。あれが入り口だろう。入っては見たが時間が時間のため人の気配がない。「お〜い、患者さんですよ〜」と叫んで見たが誰も出てこない

あたりをうろろろしてみると、エレベーターの近くに地図があった「なにに？救急の受付はここか。となると、3階の連絡口を通って行かないとだめだな」。そして俺はエレベーターに乗って3階へ向かった。今考えれば1回外に出て、回り込んで別の入り口から入れは良かったんだけどね。まあその時は熱40度越えてたし

エレベーターを降りた俺は正面にナースステーションの明かりが見えたので、そっちに向かって歩き出した「看護婦さんがいるところだ、きれいな看護婦さんに受付までつれていってもらおう」と、わけのわからないことを考えていると少し元気になってきた（決して下のほうではない）

ところから出てきた看護婦はクソババアだった。この時点ですでに意識が失いかけていた。「あのお、救急の受付に行きたいんですけどお」とろれつの回らない口でいったらなんとそのクソババア、「そこをまっ

すぐ行って右に曲がったところに階段がありますから、それを降りて1階に行ってください」おいおいこっちは歩くのがやっとなっていう状態だぞ、階段で足踏み外したらどうすんだよ、このクソババア。しかしその思いをよそに奴は奥へとすたこらささと引き上げてしまった呼び止める元気もなかったの、ふらふらになりながら指示された通路を歩いていった

右に曲がるころがあったので指示に従い右に曲がった。そのとき一瞬めまいがしたので、曲がりきれずによろけながら左の壁に頭をぶつけてしまった。「痛ってえ」両手をぶつけた頭に持っていったところでもたもやめまいがした。今度は後ろ向きにふらつき後頭部強打。あまりの痛さに座り込んだが、そのとき意識は暗闇の中に吸い込まれていった

目を覚ますと、そこはベッドの上だった。看護婦さんが近くにいて、「廊下で倒れていたんですよ」だって あ〜憤けない

で、診断結果は「軽い肺炎」。肺炎っていやぁかなり具合の悪い病気「死にます？」の質問に「死にません。大丈夫です」のお言葉「電話番号は？」って聞こうと思ったけどやめた。でも、かわいかったなああの看護婦さん



池袋サラ

最近、バーチャタレント「笑」による百人組み手が頻繁に行われている。来る11月18日には「かんぱね神戸」と称され、俺と新宿ジャッキーが神戸に行くことになっている。詳しい情報はセカにでも聞いてくれ

JUN三宅の世紀末旅行記

なんでも馬鹿高、日本。我が愛する母国。なんでもめっちゃ安、インド。我が愛する故郷。旅から戻ってくると、あまりの物価高に、怒りさえ感じてしまう。愛する両国の、1日の消費について比較してみたい。まず日本から。朝目覚めとともに近所の松屋でブラックファースト。鮭に御飯に味噌汁、卵、漬け物たのんで、400。マイルドセブンを吸いながら、220。ほけっと過ごしてもうランチ。マックでバリューって、600。3時にドトールでミルクティー、250円。ディナーは印度屋でチキンカレーにナン、ラッシーたのんで1200円。今日1日しめて2670円也。つづいてインド。目覚めとともに、おこうを炊いて、20円。アメリカンモーニングとしゃれこんで、マッシュポテトにジャム

トースト、ミルクティーにベーコンエッグで、140円。靴をみかいてもらって、4円。タバコをいっぶく、24円。ランチは豆のカレーをライスで1杯、60円。おやつに世界一美味しいラッシー屋で、大盛り1杯、32円。ディナーはチキンカレーにナン、ちょっと贅沢にタンドーリーチキン1羽で、380円。宿代払って160円。食べ過ぎな一日しめて、720円

この差はいったいなんなんだ。日本のせこい1日は、インドの贅沢な1日の5日分に等しいとは。とりあえず、貧乏だけど贅沢したいというずうずうしい奴は、日本を離れることだ。だが言っておく、インドじゃサタールマガジン読めないよ。だってサタールの存在さえ知らないもん。ちゃんちゃん



JUN三宅

10月7日インディアンエアで日本とおさらば。これからは各国から、リアルな情報を逐一報告してゆこう。まずはやすらかなる国、タイからスタート。アディオスアメリカ！

ままだみのるのC級なもの

うーす。今回は渋谷洋一氏とお友達になる方法です。一気にいきます。・ゲームライターになってアキーと仕事する。・グラフィックデザイナーになって一緒に仕事する。・高田馬場の西友に弁当を買いに行く。・高田馬場のフォトラボももやに行く。・高田馬場のたんぼぼに行ってチキンピラフを食う。・そのとなりのカメラ屋に行っておやじと話す。・夜中の高田馬場のジョナサンに行く。・夜中の高田馬場のサロンドールに行く（最近あんまり…）。・夜中の首都高や山手通りに行く。と後ろから猛スピードで近づいてくる。・夜中の新目白のジョナサンに行く。・夜中の新目白のセブンイレブンに行く。・夜中の高田馬場の竹の屋に行く。・夜中の高田馬場のさかえ通りに行く。・夜中の渋谷のパニーの店に行く。会えなくてもあしからず



ままだみのる

24時間営業している、デザイナーのような仕事をしている人。最近広い部屋に引っ越して、あとはオンナだね、といわれまくり。誰かオネガイ

編集後記(今月の決算)

渋谷洋一だ。家宝は寝て待てとは、よくいったものだ。最近マックとインターネットとビデオカメラと、そしてシーユーシーミーというソフトで、最大8人までのテレビ電話ができてしまう。大音にスタバ斎藤さんと、テレビ電話導入計画が持ち上がっていたが、結局企画倒れになってしまった。しかし実際、当時実現させた場合、単なるシャレみたいなものに、どれだけのお金をそそぎ込む結果になったことか。ああ、早くアメリカンとか、フレンチとかのグラマーな美女と、テレビ電話してみたい。そういえば、大枚はたい英会話教室へ、3カ月以上もいっていない。これもテレビ電話で、できたらなあ

キミの知りたいハードの姿をドクターKが見せてあげよう

NUDE^{na} HARD

PART10

コンピュータの記憶をつかさどる
半導体メモリのあれこれ ～RAM編～

プロセッサがデータを高速にアクセスするためには、それなりに速いメモリが必要だ。グラフィックス、サウンドデータを格納しておくメモリも、今では100ナノ秒を切る高速なRAMが使用されている。それでは、ゲーム機に使用されるRAMとは、いったいどういうものなのだろう。

高速用途に威力を発揮するメモリ

RAMと呼ばれる半導体メモリは、電気の通電状態でデータ保持が可能で、ランダム・アクセス・メモリだ。前号で説明したROMよりも、高速でランダムなアクセスに強いことから、多くのゲーム機でプログラムやグラフィック、サウンドデータを格納するメモリとして用いられ、今では特殊なアクセス機構により20～2ナノ秒(1ナノ秒は10億分の1秒)という、すさまじく高速な品種も存在する。ほんの数年前は、100ナノ秒を切れば“高速メモリ”と呼ばれていたのだが、現在では低速な部類としてゲームデータのバックアップメモリに使われることが多い。サターン以降のゲーム機に搭載されているメモリは、軒並み70～15ナノ秒領域の

ものが大勢をしめ、パソコンやワークステーション顔負けの高速メモリシステムを構築している。これもひとえに、半導体技術の進歩によるものだが、ここ数年の技術革新を考えると、21世紀のゲーム機に使用されるメモリなど想像もつかない。

RAMには「S」と「D」 2つの種類がある

このコラムに限らず、各ゲーム誌の記事でもたまに登場するので、知っている人も多いと思うが、RAMといっても大きく分けてSRAM(スタティックRAM)とDRAM(ダイナミックRAM)の2種類がある。

SRAMは、データを記憶するメモリセルにトランジスタ4個で構成される“フリップ・フロップ”という電氣的なデータ保持回路を使っているため、電源を落とさない限り書き

込まれたデータは消えない。アクセスは、メモリセルの行&列アドレスを一気に指定する非マルチプレクス構成(カコミ参照)を取っているため制御が簡単で、デジタル回路の知識さえあれば素人でも楽に扱える。

一方、DRAMはメモリセルにトランジスタとコンデンサを用いたアナログ的なメモリで、コンデンサに電気が蓄えられているかどうかでデジタルの2つの値を判別する。ところが、時間が経つにつれ、コンデンサ内の電気が微量に漏れてしまう特性があるため、放っておくとコンデンサが完全に放電してしまい、データが消えてしまう。この現象をクリアするため、DRAMは一定時間ごとにリフレッシュという動作をしてコンデンサに電気を再チャージしなければならない。しかも、メモリセルのアドレスをマルチプレクス式で指定

しなければならないため、動作が複雑化してしまう欠点がある。しかし、トランジスタとコンデンサを1つずつ組み合わせるだけでメモリを構築できるため、高集積、大容量化しやすいというメリットがあり、同じセル面積に同じ製造技術でメモリを作ると、SRAMの約4倍のメモリチップを作ることができる。

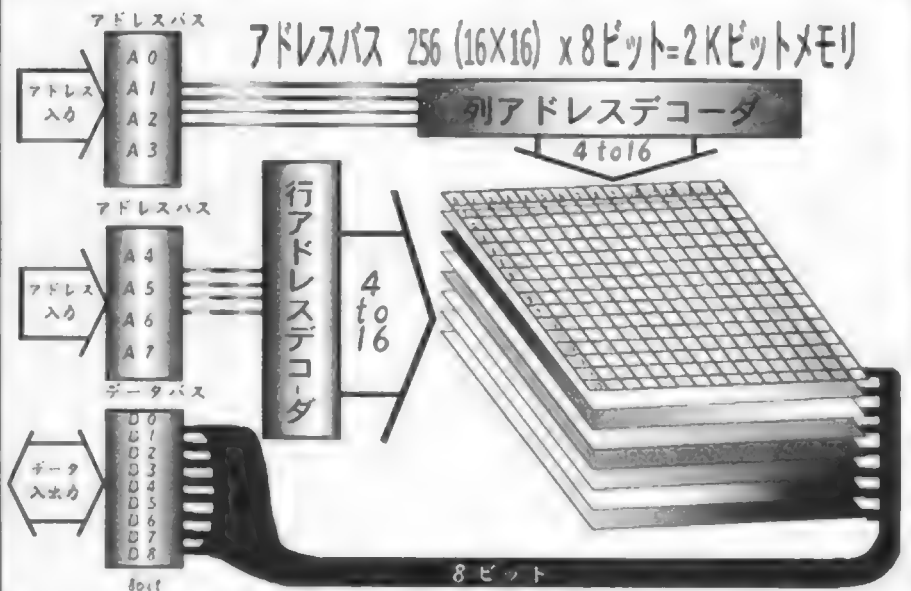
現在、メモリ製造の主流は、4MビットのSRAMと16MビットのDRAMといったところだ。

ゲーム機に使用されるRAMのいろいろ

過去から今に至るまで、ゲーム機にはどんなRAMが使用されてきたのだろうか。ファミコンからサターン、プレイステーション(PS)まで、主だったゲーム機に的を絞ってRAMの種類を取り上げてみた。他に

メモリアクセスのしくみ

メモリアクセスは、右の図のように行アドレス(A4～A7: Aはアドレスという意味)と列アドレス(A0～A3)を指定して交わったメモリセルに対してアクセスを行う。図のメモリはアドレスバス8ビット、データバス8ビットの2Kビットメモリだ(2の8乗×8ビット=2048ビット)。SRAMの場合は、行アドレスと列アドレスの計8ビットを“一度に指定できる非マルチプレクスアドレス”になっていて、それぞれ4ビットの信号を16通りにデコードして行と列のセルを指定する。DRAMの場合はアドレスが半分の4ビットしかなく、行アドレス用のラッチ(取り込み)信号と列アドレス用のラッチ信号で、行アドレス4ビット→列アドレス4ビットと“時分割で2回アドレスを入力しなければならない。これをマルチプレクスアドレス”という。こうして指定されたメモリセルに読み書きし、データバスの幅は同じセルが何枚で構成されているかで決まる(8ビットの場合は8枚、16ビットは16枚)。なお、右の図はメモリの構造を簡略化したもので実際とは異なる。



ドクターKのサマーな日々

なんてこったい! 今月も金欠。原因は、“黄色い悪魔”ことライターSが、身も心も寒くなるLDソフトをオレに買わせたから。ま、買う自分もだけど、あんなソフトを買わせておきながらSは本物のドクターKがいる口スへ。オレは原稿書き。忙しいから、Sのサターンを……フフ

も、Nintendo64で使用されるRam Busメモリについての情報も書いてみようと思う。

◆汎用SRAM

スーパーファミコンまでのゲーム機では、ワークやVRAMに使用されていたメモリで、アクセスタイムは100～150ナノ秒くらい。この頃のゲーム機は、CPUを含めた各プロセッサの処理スピードが数MHz～十数MHz程度だったため、100ナノ秒前後でも十分なスピードであった。しかし、この頃のゲーム機はメモリの搭載量が少なかったため、安価なDRAMを使ってもそれをコントロールする回路（DRAMコントローラ）が必要になるぶんコストが跳ね上がってしまう。それなら少々高価でも……ということでSRAMが使われていたわけだ。

◆超低消費電力SRAM

基本的には汎用SRAMと変わらないが、低電圧（3V）でのデータ保持モードがあるSRAMである。俗に、バッテリーバックアップと呼ばれるメモリは、このタイプのSRAMを使っており、データ保持モードでの消費電流は数 μ A（マイクロ・アンペア：1 μ Aは100万分の1アンペア）と非常に少なく、小型のリチウム電池でも3年～5年くらい保てる。標準的なアクセスタイムは120～50ナノ秒といったところ。

◆汎用DRAM

搭載メモリの大容量化に伴い、SRAMにとって変わったのが汎用DRAMだ。同じ製造技術でメモリを作るとDRAMの方が大容量化しやすく、ビット単価がSRAMよりも4倍前後安くなる。例えば、16Mビットのメモリシステムを構築するとしよう。現在、量産されている容量は1Mビットと4MビットのSRAMとDRAM、16MビットのDRAMといったところなので、1Mビット製品を16個、4Mビット製品を4個、16Mビット製品を1個使用することで16Mビットのメモリが構築できる。1Mビット品は安いものの、16個も搭載しなければならないので、基板の集積面積や消費電力の面で実用的ではない。16Mビット品では、サターンやPSのようにバス幅が32ビットと広いシステムの場合、「多ビ

■ファミコン～プレイステーションまでの使用RAM一覧表

		ファミコン	PCエンジン	メガドライブ	スーパーファミコン	セガサターン	プレイステーション
ワーク用RAM	メモリ容量	16Kビット	64Kビット	512Kビット	1Mビット	8Mビット・8Mビット	16Mビット
	メモリの種類	SRAM	SRAM	疑似SRAM	カスタムDRAM	SDRAM・DRAM	DRAM
	アクセスタイム	150ナノ秒	100ナノ秒	100ナノ秒	?	SDRAM:17ナノ秒/DRAM:22ナノ秒	60ナノ秒
ビデオ用RAM	メモリ容量	16Kビット	512Kビット	512Kビット	512Kビット	12Mビット	8Mビット
	メモリの種類	SRAM	SRAM	VRAM	SRAM	SDRAM	VRAM
	アクセスタイム	150ナノ秒	120ナノ秒	120ナノ秒	120ナノ秒	15ナノ秒	60ナノ秒
サウンド用RAM	メモリ容量			64Kビット	512Kビット	4Mビット	4Mビット
	メモリの種類	なし	なし	SRAM	疑似SRAM	DRAM	DRAM
	アクセスタイム			150ナノ秒	100～120ナノ秒	60ナノ秒	80ナノ秒

※SDRAM=シンクロナスDRAM、※アクセスタイムは多少異なる場合があります

ット品」という高価なものを使わなければいけないため、これもコスト面で厳しい。こうなると4Mビット品を使うことになるが、ここでSRAMとDRAMのビット単価が問題になってくる。4MビットのSRAMは市場で5,000円前後、DRAMは1,000～2,000円といったところなので、DRAMを使ったほうがはるかに安い。

こういった背景があり、サターンではワークメモリの半分とサウンドバッファ、CD-ROMバッファ用に汎用DRAMが使用されている。

◆疑似SRAM

SRAMのような使いやすさと、DRAMの安さを兼ね備えたメモリで、メモリセルはDRAM、外部からの使用法はSRAMと似ていることから、疑似SRAMと呼ばれている。基本的にはDRAMなのでリフレッシュ動作は必要だが、アドレス入力にSRAMと同じ非マルチプレクス方式なので非常に使いやすい。アクセスタイムは150～80ナノ秒と遅いが、低速なシステムにはうってつけのメモリだ。

過去には、メガドライブのワークメモリや、SFCのサウンドメモリとして使われていた。

◆VRAM（ビデオRAM）

画像処理をしやすいように特化されたメモリで、メモリセルはDRAMタイプとSRAMタイプの2種類あるが、メガドライブのVRAMはDRAMタイプ。

そもそもVRAMは、画像データの格納場所とフレームバッファやラインバッファを兼ねたもので、画像処理チップに制御回路を組み込んでしまえば、簡単にVRAMが扱える。もっとも、ほとんどのゲーム機の画像処理チップは、汎用RAMでもVRAMとして使えるように工夫されているため、わざわざ専用VRAM

を使っているハードは少ない。

◆シンクロナスDRAM

普通のDRAMではプリチャージなどで超高速動作ができない。かといって、高速SRAMは高価で使えない。そういった悩みを克服すべく登場したのがシンクロナスDRAMだ。シンクロナスDRAMとは、アドレスの入力、リード&ライトモードの指定、データの入出力といったメモリの操作を、クロック入力に同期して行うメモリである。動作クロックは66～100MHzで、アクセスタイムはバースト動作時15～10ナノ秒と超高速だ。このバースト動作とは、メモリアクセスを開始するアドレスを指定した後、メモリ内部で自動的に列アドレスを1つずつシフトさせながら連続アドレスをアクセスする動作だ。こんな短い文章では、どうにもわからない人がいると思うので、別の方法で説明しよう。バースト動作というのは、人間が文章を読むのとよく似ている。例えば、このコラムの文章をメモリのアドレスに置き換えてみると、行アドレスはこの文章の縦方向（×行目）、列アドレスは文章の横方向（・列目）である。メモリアクセス時に、行と列アドレスを指定するのは、人が文章の行目の列目を採る行為で、バースト動作は「目的の文字を見つけてから横方向に連続して文章を読む」ことなのだ。すなわち、今みんながこの文章を読んでいること自体が、メモリのバースト動作そのものなのである。だから、連続した文章なら人間は速く読めるけど、43行目5列目の文字・76行目11列目の文字……という具合に、読む場所を一回ごとに飛ばされたら、いちいち探して読まなければいけないため読むのがすごく遅くなる。この現象はメモリにもいえることで、バラバラに位置するメモリ情報を読む「ランダムアクセス」は、DRAMでも辛い動作なの

だ。シンクロナスメモリといえども、ランダムアクセスをするとせいぜい40～60ナノ秒程度の速さにとどまる。

◆RamBusメモリ

Nintendo64のグラフィックスメモリとして搭載されるRamBus DRAM（ラムバスDRAM=以下RDRAM）は、シンクロナスと同じクロック同期型のメモリで、250MHzという超高速動作ができる世界一速いメモリだ。DRAMの出力段にあるセンスアンプ（TTLと呼ばれるデジタルロジックの電圧レベルに信号を増幅するアンプ）を取り、代わりにキャッシュメモリを内蔵して独自の高速化を図っている。最大の特徴は、クロックの立ち上がり立ち下りの両エッジでデータアクセスできる点で、つまり1クロックで2回のアクセスができる。動作が高速なため、RamBusチャンネルと呼ばれる特殊なインタフェースを使用し、専用コントローラとメモリ間の配線パターン長は最大10cm以内、信号電圧の振幅は0.6Vなど、設計仕様は完全定義されている。バス幅は8ビットないし9ビットと狭いにもかかわらず、バースト動作時で最大500Mバイト/秒のデータ転送レートを持ち、これは66MHz動作のシンクロナスDRAMを64ビット幅で使用するのとはほぼ同じスピードだ。

初めて使ったコンピュータシステムは、今年の夏にSGI（シリコングラフィックス社）が発売したワークステーション「インディゴ2」で、性能は「オニキス」を上回る。

しかし、RDRAMには1つだけ大きな欠点がある。ランダムアクセス時にキャッシュがヒットミスした場合、100～130ナノ秒という過大なアクセス時間がかかるのだ。この欠点の回避法はいろいろ考えられるが、Nintendo64はどういう選択を選んだのか、とても興味がある。

娘よ。サターン脱衣麻雀ソフトの

「麻雀で 勝てば少女の 乳見える」とは松尾芭蕉の有名な句である。ウソである。それはさておき、「サターンユーザー総雀士化計画」の第2弾（※第1弾は本誌8月号掲載）は、サターンで発売されている脱衣麻雀ソフトのディープな検証特集である。

95年10月までに発売された脱衣麻雀ソフトの動向

本体発売から約1年が経過したサターン。対応ソフト数も着実に増えてきたが、その中でも麻雀ソフト——とくに脱衣麻雀タイトルの充実ぶりには目を見張るものがある。そりゃまたどうして? という疑問がまず浮上す

るけど、それはいったん保留して、すでにリリースされている個々のタイトルに目を向けてみよう。下にリスト形式で紹介したので、情報整理するもよし、これから買うときの参考に

にするもよし、だ（「麻雀システム本気度」、「脱衣シーン劣情度」はABCの3段階評価。あくまでも大まかな目安でコトで）。こうして見ると、ひとくちに脱衣麻雀とい

アイドル雀士スーチャーパイSpecial

●ジャレコ/2月24日発売/6,900円/MA18

基本的には、同名実務用タイトルに豪華なオマケをつけた移植作品。麻雀は、おそろしき画面構成。かなひみか、富永みーな、生島さやかと、おそろしき声優陣。麻雀は、おそろしき画面構成。かなひみか、富永みーな、生島さやかと、おそろしき声優陣。

麻雀システム **A** 脱衣シーンの劣情度 **B** ワンポイント まったりとして、それでいてしつこくない。

スーパーリアル麻雀PV

●セタ/5月25日発売/8,800円/X指定

人気アーケード麻雀「スーパーリアル麻雀」シリーズの第2作の移植版。当世主流の3人対3人、アニメさながらのキメ細かい動きを見せてくれる。とんちを凝めていく、という脱衣麻雀には、有難き要素が盛り込まれている。麻雀は、おそろしき画面構成。かなひみか、富永みーな、生島さやかと、おそろしき声優陣。

麻雀システム **B** 脱衣シーンの劣情度 **A** ワンポイント 世間体もバッチリ!? の優等生タイトル。

アイドル麻雀ファイナルロマンス2

●アスク講談社/8月12日発売/7,800円/X指定

同名アーケード・タイトルの移植版。通信VS対戦がなくなったかわりにグラフィックと音楽のクオリティが上がった。登場する女の口は9人1応えるが、音質が悪く、セリフ内容もあまり魅力的ではない。脱衣麻雀は、おそろしき画面構成。かなひみか、富永みーな、生島さやかと、おそろしき声優陣。

麻雀システム **B** 脱衣シーンの劣情度 **B** ワンポイント 良くも悪くも「普通」のアーケード脱衣麻雀。

木馬いいち

脱衣麻雀というよりエロゲーが好き。特に性差がDAISUN。

恐怖の9級対談 / 私たちが考える脱衣麻雀

FAK 鈴口

歪みセンスも2級大好き。二重人格の娘人たがれが本性。

FAK どうがんばっても8級のジャンクでしかないという、それ自体悪いことかもしれないけど、あと、いわゆる「エロゲー」とは違って、エロゲーはやっぱり描写を前提としているフシがあるけど、脱衣麻雀はせいぜい下着と胸見せとどまりなんだから、世間で聞かれるのはワイセツのレベルは高くない。FAK 結局、TVゲーム自体が世間に認知されていないって事だよ。木馬 ホウ脱衣麻雀って、アーケードゲーム界の初期までさかのぼれば、「オヤジ受けす

麻雀海岸物語 ~麻雀狂時代・セクシーアイドル編~

●マイクロネット/8月4日発売/7,800円/18歳以上推奨

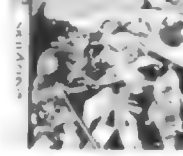


サターン「セクシーアイドル」シリーズの「ねーちゃん」シリーズ。豪華カップリングソフト。麻雀は4人対戦の上にバランスが保たれている。対戦相手の顔は現物オリには替えること必至。麻雀は、おそろしき画面構成。かなひみか、富永みーな、生島さやかと、おそろしき声優陣。

麻雀システム **C** 脱衣シーンの劣情度 **C** ワンポイント イロモノ要素のゴツタ点。キミは、食べる?

魔法の雀士ぽえぽえポエミ

●イマジニア/9月29日発売/7,800円/18歳以上推奨



魔法っ子アニメっぽい世界観でなせか麻雀。キャラクターデザインは竜崎道。シリーズで有名なANO清水、声優陣も松井菜穂子（最終ボス）、中村（主人公）など、メジャーどころを起用。脱衣麻雀は、おそろしき画面構成。かなひみか、富永みーな、生島さやかと、おそろしき声優陣。

麻雀システム **B** 脱衣シーンの劣情度 **C** ワンポイント 脱衣麻雀というよりは、手作り電腦紙芝居。

ときめき麻雀パラダイス~恋のてんぱいビート~

●ソネット/10月20日発売/6,800円/X指定



サターン初のサターンX指定ソフト。登場する女の口は5人1応え。麻雀は、おそろしき画面構成。かなひみか、富永みーな、生島さやかと、おそろしき声優陣。

麻雀システム **C** 脱衣シーンの劣情度 **B** ワンポイント 一番ソノられるのは、対戦中の色っぽい声。

るエロス(女性の裸)と麻雀をくつつければいいだろう。あたいたん発想がももとの始まりなワケで、TVゲームだからという理不尽な偏見を押しつけて、ユーザーレベルで感じる根拠。この部分でいうさん、B級、B級は、どうしようもないと思うけど……。FAK エロゲーを見るだけだったらべつにクイズでもパズルでも構わないハズだよ。誰でもできるし、むしろ100%自分の腕前で先に進めるというのは、ある意味魅力的だし、それなのになぜ麻雀がまだに「脱衣」のパートナーとして存続しているのか。木馬 つしめたいワケには、当該自体のイメージや不確定要素など多くのカオスを含んだ麻雀が合うんじゃないの? FAK うーん

でもユーザーの中には、麻雀はよく知らないけど、女の体の絵柄が好きだからと、ファンの声援が声の出所をして、さかさまにいう理屈で「ねーちゃん」人結集します。FAK ああ、たしかに。一昔は、くりに、おそろしき画面構成。かなひみか、富永みーな、生島さやかと、おそろしき声優陣。

メーカー側は「脱衣麻雀」というジャンルをこのように捉えている

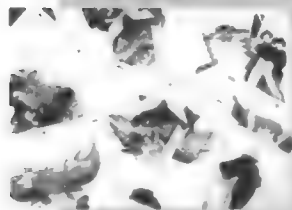
今回、脱衣麻雀の企画ページを構成するにあたって、サターン用の脱衣麻雀ソフトをすでにリリースしているメーカー6社に、脱衣麻雀ソフトに関する簡単なアンケート調査を行ってみたので、その内容を報告しよう。脱衣麻雀の赤裸々な“今”が見えてくるかも……!?

■目的

このあまりにも抽象的な質問は、回答していたメーカー(あるいは部署)によってまちまち。「男のロマン」(S社ゲームプロデューサー・男)という力強くも抽象的な言葉もあれば、「脱がせて自己満足を得ることでしょうか」(A社広報・男)。「脱がせることのみ。きれいなオネエサンだと嬉しい。かわいい女の子でも嬉しい」(M社営業部・女)という、ユーザー側に立ったストレートな意見も



ちよつといいハナシ♡ 「ポエミィ」の原画を 1名様にプレゼント!



欲しい人は住所氏名年齢性別と好きな脱衣麻雀キャラ(どのゲームでも可)の似顔絵を描いて送ってね(12月7日必着)。

【あて先】

〒103 東京都中央区日本橋浜町3-27-8
平田ビル2F セガサターンマガジン編集部
「ポエミィちゅわわん、ほすいし」係まで

たから、その後のメーカーの作品がだいに救われた感がある。ユーザーだって、ちゃんと作ってあるものとそうでないものの違いは、薄々わかっていると思うよ

木馬 ただねえ……ソフト媒体の主流がCD-ROMになってから、ゲームがどんどん本来のゲーム性から遠ざかっていっているような感じがするんですよ。とくに最近のオリジナル脱衣麻雀の麻雀部分は、脱衣麻雀が「ゲーム」であった頃の名残りとでもいうか……

FAK さっきから君の意見を聞いているけど、嫌いなのか? 脱衣麻雀自体が、木馬 いや、近年の脱衣麻雀の「売れるシステム」が気に入らないんだよ。エッチな絵が入って声優が喋っていいじゃないか? と。FAK それは、人気タイトルがどうして人気

があるかを深く考えず、安易に2匹目のどじょうを狙って作られた作品に限っての話だよ。そういうのを発売するから、脱衣麻雀というジャンルに高いバリエーションができてしまうんだノ(怒)

木馬 制作側の志が低いせいなのか、ユーザー側の求めているレベルが低いのか、今となっては「卵が先か鶏が先か」と同じなんだね FAK いや、それはメーカー側がいろいろ加減な作りさえしなれば解決するわけ……

——え、この問題に関してはキリがなさそうなのでひとまず中断して、最終的に脱衣麻雀の今後について何かコメントを FAK 麻雀部分での進化は、ちよつとねえ。イカサマ技にも限界は見えていないか?。論理的な思考ルーチンを開発しても、脱衣麻雀では

あった。またJ社(業務企画部・男)は、メーカー側の「発売目的」と「購入してもらうための目的」の2種類を用意。I社(営業企画部・男)は「メーカーレベルでは、今や定番商品としての位置づけであること。ユーザーレベルではCPUに勝って初めて脱衣が見られることに一種のゲーム性が生み出され、6,000円以上するものを購入することへの自己への説得が出来る」と、メーカー、ユーザー両側の意見をバツサリ。文中に「エロエロユーザー」「エロエログラフィック」という単語を使っているのが印象的だった。最後にS社(広報課・男)の回答を原文のまま紹介しておこう。「人間の最終目的は死ぬことだと昔の人は言っています。しかし最終目的までにどのような死にざま(生きざま)をみせるかが、その人の価値だといわれます。脱衣麻雀の場合、脱がすことが目的ですが、その過程こそ大切だと思いますが、どうでしょうお客さん?」

■対象ユーザー層

「健全な男子」(S社、A社)というのが一般的だが、あえて年齢を特定せず「出演する声優のファンも含まれる」(J社)、「電子的エロを求めるユーザー」(I社)というメーカーも。また、M社は「本音を言えばエッチは15歳以上から解禁でしょう」ともコメントしている。

■制作上でのポイント

麻雀部分に触れているのはJ社とS社のみで、あ



とはグラフィックに関する配慮についてがほとんどだった。ひとこと「愛」(S社)という言いぶんは、わかるようなわからないような……

■脱衣+麻雀の必然性

この質問に関しては、各メーカーともに歯切れが悪い。「インベーダーゲームの宇宙人に対する敵対行為と同じくらいないと思う」(S社)、「別に将棋でもシューティングでもいいんじゃないですか?」(S社)と開き直っているメーカーもあれば、「ゲームのレベルとしてまったく同じ麻雀なら、オマケが重要になってくるでしょう」(M社)など、問題をうまくかわしている意見も。その中で唯一、J社が「商品として考えた場合、麻雀をプレイする年齢層と、脱衣部分を娯楽として割り切って受け止められる年齢層の重複」と記帳面に回答していたのがへんにおかしかった。

それでも娘たちは牌を握り続けるのか?

ひとつのゲームジャンルと限定するにはあまりにも線が細く、「麻雀ソフト」という小さくくりの中では違和感がありすぎる……。時代やハードが変わるごとに新たな闘争を繰り広げ、そのたびに自在に姿を変え、現在までしたたかに生き残ってきた、脱衣麻雀。この「存在」が今もなお廃れないのは、その「確固たる実体のなさ」がゆえになのかかもしれない。はじめから論理性を放棄している相手の言い分に文句をつけられないことと同様、こ

の存在が世間の風潮によって消え去ることもない、というのが実際のところではないだろうか。今回のサターン用脱衣麻雀ソフトラッシュ現象も、そういった要素を色濃く含んでいるのは明白である。はたしてサターン用ソフト全体の行く末はいかに……?



「それがどーした」ってなっちゃう

ノーマル麻雀は過程に意味があるんだけど、脱衣麻雀は、とにかく相対したときに表示されるエッチな絵を見てなんぼですからね。木馬 たしかにそうだけど、エッチな絵がバンと出るだけじゃなくて、脱衣シーンで「さっきまで対戦してたあのコが、こんなあられもない姿に……」と思わせる見せかたをしてほしいね。絵のエグさよりも、女の子の「存在感」のリアルさを演出面で追求してくれ! FAK これから脱衣麻雀を作るメーカーは、「スーパーリアル麻雀」で確立された脱衣麻雀のスタイルを安易に模倣することなく、「B級ジャンルの優良作を作る」という意識で取り組んでもらいたいんです。これに尽きます。——ありがとうございます。



都内某ファミレスにて、3時間にも及ぶ対談は終わった。帰るとき店員の視線が怖かった。

ひらけ! 情報玉手箱

INVITATION FROM
NEXT LEVEL MULTIMEDIA / 大谷和利

▶インターネットの時代が来る?

かつて、サターンなどのゲーム機が家庭用の情報端末になるとまことしやかに囁かれたことがある。僕もそれを大いに期待していた一人だが、なかなか実現しないまま今に至ってしまった。しかし、状況は変わりつつある。今度こそ「本物」がやって来るのか?

◆大谷和利◆

1958年生まれ。米国オクラホマ州立大学にて機械工学を専攻。帰国後、ソフトハウスMerge、コンピュータグラフィックスプロダクションStudio BCの設立に参画。1986年よりフリーランスとしてMacintosh関連のテクニカルライティング、マルチメディア・プレゼンテーション作成、セミナー講師、プレゼンテーションに関する企業コンサルティング活動を開始。現在に至る。Power Mac 8100/80などMacintosh 7台とNewton MessagePad、3DOなどを所有。

バイク乗りのコンピュータマニア?

その昔、コンピュータマニアにはバイク乗りが多かった。コンピュータから入った人間は、ネクラに思われられないためにバイクを始め、バイクから入った人間は脳天気と思われなかったためにコンピュータを始めたのだと言う。その真偽はさておき、ここ数年の家庭用ゲーム機と情報端末の関係は、バイクから入ったコンピュータマニアを思わせるものがあった。つまり、遊んでばかりじゃなくて、たまには役に立つこともしますよ、というポーズのように感じられたと言うことだ。もちろんメーカーとしては本気だったのだろうし、実際にも実験的なサービスも含めていろいろな試みが行われた。しかし、どれも定着せずに今に至っていて、最近ではあえて「ゲーム機です」と潔く認める傾向も見られた。

鍵はインターネットにある

さて、性能的には十分以上のものを持つゲーム機が家庭用情報端末として羽ばたけないのはどうしてだろう? それは、やはり壁となるネットワークサービスの整備が大変だったためと思われる。うまくそうしたサービスを開始したとしても、今度はコンスタントに内容を更新していかなければならない。しかも、ヒットを飛ばし続けるつもりで取り組まなくては飽きられてしまう。

黙っていても毎日のように新しい番組が供給され、テレビのチャンネルを切り替えるような感覚で十人十

色のユーザーの好みに対応していけるネットワークサービス。そんなものがあるだろうか?

実は、あるのである。それがしばらく前からパソコンユーザーの間で話題になっているインターネットだ。

インターネットは、各国の政府機関や公共団体、自治組織、教育機関などがボランティア的にネットワーク資源(通信回線とか、データベースなど)を出し合って構築されている地球規模の大規模ネットワークシステムである。ネットワークのネットワークと言ってもいい。なにしろ全世界で200万台以上のコンピュータがつながって、と言うが、ぶら下がっているのだ。

すでに地球はインターネットの網の目でくまなく覆われており、インターネット上にアドレスを持っていれば、基本的にタダでさまざまなサービスを利用することができる。例えば、全世界で2,500万人以上と言われるインターネットユーザーに電子メールを送ることが可能だ。あるいは、さまざまなデータベースからいろいろな文献やフリーウェア、シェアウェア(使ってみて気に入ったら作者にお金を払うプログラム)を取って来て利用することができる。さらには、まさにデジタルのフリーペーパーと言っても言うべきWWW(World Wide Web、つまり「世界規模の網の目」の略)にアクセスして、政治・経済から音楽、映画、アートに至るまでありとあらゆる最新ニュースを現地からのナマの情報として得られるのだ。特に、最後のWWW

では、世界中にバラエティあふれる情報ステーション(サイトと呼ばれる)があり、画面上のキーワードやグラフィックスに関連する別のサイトの情報にリンクしている。つまり、その文字や絵にマウスポインタを合わせてクリックすれば(標準的なサターンの使い方と言うと、パッドのボタンを押せば)、関連情報が別の国にあるか地球の反対側だろうが、すぐに呼び出されて目の前に表示されるのである。

自分の興味の向くまま、あまりにも簡単にサイトからサイトへと移動できるので、インターネットの特にWWWへのアクセスは波乗りにも例えられてネットサーフィンとも呼ばれるが、すでにこんな情報環境が現実のものとなっているのだ。

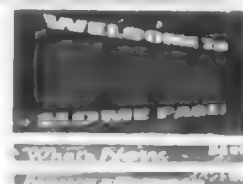
価格と言語の壁はどうだろうか?

折しも、日産自動車とセガの共同事業としてサターン向けのインターネット接続用アダプタが来春の発売に向けて開発されているのは、面白い展開だ。これがうまくいけば、ようやく家庭用情報端末への道が開けるかもしれない。

ちょっと気になるのが価格で、本体と合わせると結構な値段になってしまう。例えば、やはり来春に一般向けの発売が開始されるApple社のマルチメディアプレイヤーPippinが5、6万円で高いとされ、価格のこなれた次世代ゲーム機には太刀打ちできないと言われていた。しかし、あれは最初からごく安価なオプション

で既存の通信サービスやインターネットに接続できるような仕組みになっている。価格が同レベルとなった場合、どちらのシステムを購入するかは、どれだけユーザーのニーズにあったソフトが揃っているか、あるいは、どれだけ簡単に通信サービスに加入・接続できるかということがポイントになる。

また、いくらWWWの情報が面白いと言っても、大半は英語での情報提供であり、言葉の壁を乗り越えなくてはならない部分もある。もちろん、国内のサイトも整備されつつあって、日産もセガもすでに日本語での情報提供を始めているので、来春までの充実とその後のフォローに期待したいものだ。



セガ(日本)のホームページ(アドレス: <http://www.sega.co.jp/>) サターンソフトの情報や新製品紹介などが充実。他にもこのように開設しているメーカーは多い



ラシオン発売の際、開設された日産のホームページ(アドレス: <http://www.nissan.co.jp/NISSAN>) 新車やレース結果の情報はもちろん、プレゼントなどもある

定休日です。

新作ソフト スケジュール

NEW SOFT SCHEDULE

表
の
見
方

【各ジャンル略記】ACT…アクション/RPG…ロールプレイング/SHT…シューティング/ADV…アドベンチャー/SLG…シミュレーション/SPT…スポーツ/RAC…レース/PUZ…パズル/TAB…テーブル/PIN…ピンボール/A・RPG…アクションロールプレイング/QIZ…クイズ/ETC…その他 ※★印のタイトルは初登場ソフト、○印のソフトはタイトル変更があったものです。なお、「対応等」の項目は、そのソフトに対応する周辺機器、及び推奨年齢などを記してあります。

SEGA SATURN セガサターン

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
9月	14日 Break Thru/	5,800円	麗人社とBMGビクター	PUZ	マウス
	14日 レイヤーセクション	5,800円	タイトー	SHT	
	15日 特機まつり	9,200円	セガ	TAB	
	22日 ワールド アドバンス大戦略～鋼鉄の戦艦～	7,800円	セガ	SLG	マウス
	22日 ブルー・シカゴ・ブルース	7,800円	リバーヒルソフト	ADV	(2枚組)
	22日 ☆マスターズ 遙かなるオーガスタ3	5,800円	T&Eソフト	SPT	
	29日 ウイングアームズ～華麗なる拳聖王～	5,800円	セガ	SHT	アナログ
	29日 ゴールデンアックス・ザ・デュエル	5,800円	セガ	ACT	
	29日 シムシティ2000	5,800円	セガ	SLG	
	29日 QUANTUM GATE I～悪夢の序章～	5,800円	ギャガ・コミュニケーションズ	ADV	
	29日 スチームギア・マッシュ	5,800円	タカラ	ACT	
	29日 魔法の富士 ほえほえポエミ	7,800円	イマジニア	TAB	18歳推奨
	29日 宝蔵ハンターライムPerfect Collection	8,800円	アスミック	ADV	18歳推奨
	29日 アイドル富士スーパースターバディックス	6,900円	ジャレコ	TAB	X指定
	29日 出たなツインビーヤッホー! DELUXE PACK	5,800円	コナミ	SHT	
	29日 永世名人	5,300円	コナミ	TAB	マウス
	29日 信長の野望・天翔記	9,800円	光栄	SLG	
	29日 メタルファイター♥MIKU	6,800円	ビクターエンタテインメント	ADV	
	29日 アナログミックススティック	7,800円	セガ	周辺	
	29日 天地無用! 龍皇鬼ごころ(CD-ROM for SEGA SATURN)	7,800円	ユーメディア	ETC	X指定
10月	13日 パーチャファイターCGポートレートシリーズ～サラ・ブライアント～	1,280円	セガ	ETC	
	13日 パーチャファイターCGポートレートシリーズ～スー・ジャッキー・ブライアント～	1,280円	セガ	ETC	
	20日 ☆X-JAPAN Virtual Shock 001	6,800円	セガ	ETC	
	20日 サンダーストーム&ロードブラスター	6,800円	エクセコ	ETC	(2枚組)
	20日 とときめき麻雀パラダイス～思のてんばいビート～	6,800円	ソネット	TAB	X指定
	20日 キング・オブ・ボクシング	5,800円	ビクターエンタテインメント	SPT	
	27日 ☆バーチャルオープンテニス	7,800円	イマジニア	SPT	
	27日 プリンセスメーカー2	7,800円	マイクロキャビン	SLG	
	27日 占都物語そのI	5,800円	CRI	ETC	
	27日 アメリカ横断ウルトラクイズ	5,800円	ビクターエンタテインメント	QIZ	
	27日 ぶよぶよ通(2)	4,800円	コンパイル	PUZ	
	27日 The PSYCHOTRON	5,800円	ギャガ・コミュニケーションズ	ETC	
	中旬 ゲームの鉄人 THE 上海	6,800円	サンソフト	PUZ	
	下旬 ただいま感量開拓中!	未定	アルトロン	SLG	
	下旬 燃えろ!! プロ野球'95 DOUBLE HEADER	5,800円	ジャレコ	SPT	
	下旬 ☆FEDA～エンブレム・オブ・ジャスティス～リメイク!	未定	やのまん	SLG/RPG	
	未定 峠KING The Spirits	5,800円	アトラス	RAC	
	未定 ばくばくアニマル～世界闘育係～	4,800円	セガ	PUZ	
	未定 ☆F-1 Live Information(仮)	5,800円(予)	セガ	RAC	
	未定 ハングオンGP'95	5,800円	セガ	RAC	
11月	10日 ☆セガインターナショナル ビクトリーゴール	4,800円(予)	セガ	SPT	トップ
	10日 ☆アスキーバッドX	2,580円	アスキー	周辺	
	10日 パーチャファイターCGポートレートシリーズ～結城晶～	1,280円	セガ	ETC	
	10日 パーチャファイターCGポートレートシリーズ～バク・チェン～	1,280円	セガ	ETC	
	17日 戦略将棋 至高の定跡	6,800円	EAV	TAB	
11月	24日 パーチャコップ	未定	セガ	SHT	銃、マウス

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
11月	中旬 おーちゃんのお絵かきロジック	4,900円	サンソフト	PUZ	マウス
	下旬 ★ギャクシーファイター ユニバーサル・ウォリアーズ	未定	サンソフト	ACT	
	未定 四柱推命ビタグラフ	5,800円	データ・ポリスター	ETC	
	未定 シュトラール～秘められし七つの光～	4,800円	データ・エンターテイメント	ADV	
	未定 ストリートファイター II ムービー	6,800円	カプコン	ETC	(2枚組)
	未定 海岸デッドヒート	未定	バックインビデオ	RAC	
	未定 ドラゴンボールZ 超武闘伝(仮)	未定	バンダイ	ACT	
	未定 ハットトリックヒーロー サターン	未定	タイトー	SPT	
12月	7日 ルパン三世～THE MASTER FILE～	5,800円	MIZUKI	ETC	
	8日 パーチャファイターCGポートレートシリーズ～影丸～(予)	1,280円	セガ	ETC	
	8日 パーチャファイターCGポートレートシリーズ～フル・ネグ・フィールド～(予)	1,280円	セガ	ETC	
	8日 パーチャファイターCGポートレートシリーズ～ラウ・チェン～(予)	1,280円	セガ	ETC	
	22日 ★テーマパーク	5,800円	EAV	SLG	
	下旬 ★Chaos Control(カオス・コントロール)	未定	ヴァージン・インタラクティブ	SHT	
	下旬 必殺パチンココレクション	6,800円	サンソフト	TAB	
	未定 セガラリー・チャンピオンシップ	未定	セガ	RAC	
	未定 ☆ゴジラ 列島警備	未定	セガ	SLG	
	未定 ダライアス外伝(仮)	5,800円	タイトー	SHT	
	未定 CREATURE SHOCK	未定	データイースト	SHT	
	未定 真鶴対局団基 基仙入	7,800円	J・ウィング	TAB	
	未定 The Tower	6,800円	オープンブック	SLG	
	未定 THE 7TH GUEST 2 11TH HOUR	未定	ヴァージン・インタラクティブ	ADV	
	未定 ROBO-PIT	未定	アルトロン	ACT	
	未定 シーバスフィッシング	未定	ビクターエンタテインメント	SLG	
	未定 ☆ファイターズスティックX	3,580円	アスキー	周辺	
1月	12日 パーチャファイターCGポートレートシリーズ～最寄～(予)	1,280円	セガ	ETC	
	12日 パーチャファイターCGポートレートシリーズ～ワウ・ファール～(予)	1,280円	セガ	ETC	
	未定 テクモスーパーボウル(仮)	5,800円	テクモ	SPT	
	未定 アローン・イン・ザ・ダーク2	5,800円	EAV	ACT	
	未定 レインドロップス	5,800円	EAV	ACT	
	未定 DEATH MASK	未定	ハイエンドシアター	ADV	
2月	9日 パーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジェフリー・マクワイルド～(予)	1,280円	セガ	ETC	
	未定 ★ZORK I	未定	開発社	ADV	
3月	未定 ☆エアースアドベンチャー	未定	ゲームスタジオ	RPG	
	未定 風水先生(仮)	5,800円	HAMLET	SLG	
今秋	未定 QUOVADIS(クオヴァディス)	6,800円	グラムス	SLG/RPG	マウス
	未定 ☆X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	5,800円	カプコン	ACT	
	未定 THE RAY MAN	未定	UBIソフト	ACT	
	未定 プロ麻雀 極S(仮)	未定	アテナ	TAB	
	未定 オフ・ワールド・インターセプター	未定	BMGビクター	SHT	
	未定 捜査の決断II	未定	光栄	SLG	
	未定 ☆スーパーリアル麻雀グラフィティ	8,800円	セガ	TAB	X指定
	未定				
今冬	未定 GOTHIA II～天空の騎士～	未定	光栄	SLG	
	未定 ☆ストリートファイターZERO	未定	カプコン	ACT	
'95年内	未定 神罰 人生の意味	未定	ガイナックス	SLG	
	未定 ヴァンパイア	未定	カプコン	ACT	
	未定 実戦! パチスロ必勝法SP(仮)	未定	サミー	TAB	
	未定 行け! 稲中卓球部(仮)	未定	アクレイドジャパン	未定	
	未定 レボリューションX	未定	アクレイドジャパン	SHT	
	未定 エイリアン トリロジー	未定	アクレイドジャパン	未定	
	未定 ☆金沢将棋	7,900円	セガ	TAB	
	未定				
'95年末	未定 BUG/	未定	セガ	ACT	
	未定 ガーディアンヒーローズ	5,800円(予)	セガ	RPG	
	未定 ドラゴンフォース	5,800円	セガ	RPG	
	未定 プロサッカークラブをつくろう/(仮)	5,800円(予)	セガ	SLG	
	未定 忍空(仮)	未定	セガ	ACT	
	未定 闘神伝S(仮)	未定	タカラ/セガ	ACT	
	未定 とときめきモリアル～forever with you～	未定	コナミ	SLG	
	未定 ロボット道場RPG(仮)	未定	バンプレスト	RPG	
	未定 オリジナルポリゴンシミュレーション(仮)	未定	バンプレスト	SLG	
	未定 ガンバード	5,800円	アトラス	SHT	
	未定 真・女神転生 デビルサマナー	未定	アトラス	RPG	
	未定 時空探偵DD～幻のローレライ～	未定	アスキー	ADV	
	未定 3Dロボットシューティング(仮)	未定	ゲーム・アーツ	SHT	通信対戦
	未定 龍婚～Marriage～	未定	小学館プロダクション	SLG	
	未定 パーチャレーシング サターン	未定	94レーサー インタラクティブ	RAC	
	未定 ☆天地無用/(仮)	未定	ユーメディア	ADV	
	未定				
	未定				
	未定				
	未定				
	未定				

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応機	
'96年春	未定	サクラ大戦	未定	セガ	ADV	マウス
	未定	☆新世紀エヴァンゲリオン	未定	セガ	ADV	
	未定	THOR〜精霊王記伝〜	未定	セガ	A・RPG	
	未定	ドラゴンフォース	未定	セガ	RPG	
	未定	★リンクルリバースストーリー(仮)	未定	セガ	A・RPG	
	未定	風水先生(仮)	5,800円	HAMLET	SLG	
	未定	THE 7TH GUEST 2 11TH HOUR	未定	ワーグエンタテイン	ADV	
	未定	LUNAR(仮)	未定	角川書店	RPG	
	未定	青天大聖〜孫悟空〜(仮)	未定	グラムス	SLG&RPG	
	未定	実戦ノパチスロ必勝法3	未定	サミー	TAB	
	未定	真鶴対局園 碁 碁仙人	未定	J・ウィング	TAB	
	未定	★ときめき麻呂パダリスミックス〜恋のてんぱいビート〜	未定	ソネット・コンピュータエンタテインメント	TAB	X指定
	未定	3×3 EYES〜妖精公主〜	未定	日本クリエイト	ADV	
	未定	大冒険(セント・エルモスの奇跡)	未定	パイ	SLG&RPG	
	未定	ナイトストライカーS	未定	ピング	SHT	
未定	メタルブラック	未定	ピング	SHT		
未定	AQUA WORLD 海美物語	未定	MIZUKI	SLG		
未定	ISTO É ZICO〜ジーコの考えるサッカー〜	未定	MIZUKI	ETC		
夏	未定	★大運動会	未定	インクリメントP	SLG	
秋	未定	★ラグナロック・ステージ(仮)	未定	デジタルフロンティア	A・SHT	
'98年	未定	サクセスストーリー	未定	アルトロン	SLG	
	未定	コットン2	未定	サクセス	SHT	
	未定	★ナイトウールス	未定	ソネット・コンピュータエンタテインメント	ADV	
'97年	未定	ガーディアンフォース	未定	サクセス	SHT	
発売日未定	未定	NBAバスケットボール サターン	未定	セガ	SPT	タップ
	未定	★ビクトリーゴール2	未定	セガ	SPT	
	未定	ファンタジーアース(仮)	未定	セガ	RPG	
	未定	ヴァンパイアハンター	6,800円	カプコン	ACT	
	未定	ストリートファイター III ムービー	6,800円	カプコン	ETC	(2枚組)
	未定	Wizard's Harmony(ウィザーズハーモニー)	未定	アーケシステムワークス	SLG	
	未定	パチンコ倶楽部	未定	I.S.C	TAB	
	未定	エイリアン トリロジー	未定	アクレイムジャパン	SHT	
	未定	モータルコンバット III 完全版	未定	アクレイムジャパン	ACT	
	未定	園墓(仮)	未定	アスキー	TAB	
	未定	ダービースタリオン(仮)	未定	アスキー	SLG	
	未定	★クールスポット	未定	ワーグエンタテイン	ACT	
	未定	銀狼伝説3	未定	SNK	ACT	
	未定	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	未定	SNK	ACT	
	未定	テニス(仮)	未定	エス・ビー・エス	SPT	
	未定	誕生〜デビューS〜(仮)	未定	NECインターチャネル	SLG	
	未定	ドラえもん(仮)	未定	エポック	未定	
	未定	ウイングコマンドー III	未定	EAV	SLG	
	未定	マジックカーベット	未定	EAV	SHT	
	未定	ダークセイバー(仮)	未定	クライマックス	ACT	
	未定	スナッチャー	未定	コナミ	ADV	
	未定	ときめきメモリアル〜forever with you〜	未定	コナミ	SLG	マウス
	未定	MYST 2(仮)	未定	サンソフト	ADV	
	未定	横伝(仮)	未定	J・ウィング	TAB	
	未定	現代大戦略 Strikes(仮)	未定	システムソフト	SLG	
	未定	マスターオブモンスターズ 黄雷の指輪(仮)	未定	システムソフト	SLG	
	未定	☆アイドル富士スーチャーバイ III	未定	ジャレコ	TAB	X指定
	未定	☆スラムドラゴン	未定	ジャレコ	ACT	
	未定	ファンタステップ	未定	ジャレコ	ADV	
	未定	OVER DRIVE	未定	ズーム	ACT	
	未定	TIZ(TOKYO INSECT ZOO)	未定	ゼブラエンタテイン	ADV&RPG	
	未定	ARENA	未定	ソフトバンク	RPG	
	未定	★エンジェル グラフィティ	未定	ソフトビジョン	SLG	
	未定	★サイバーウォー	未定	ソフトビジョン	ACT	
	未定	★サッカー(仮称)	未定	ソフトビジョン	SPT	
	未定	★パチンコ(仮称)	未定	ソフトビジョン	TAB	
	未定	心霊呪殺師 太郎丸(仮)	未定	タカラ	ACT	
	未定	コブラ・ザ・サイコガン	未定	タカラ	ETC	
	未定	USDラッグチャンプ(仮)	未定	日本物産	RAC	
	未定	SUPER301 SQ(仮)	未定	日本物産	SLG	

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等	
発売日未定	未定	テラレスタNEO(仮)	未定	日本物産	SHT	
	未定	VR麻雀(仮)	未定	日本物産	TAB	
	未定	FARADOON(仮)	未定	バイオニアLDC	A・RPG	
	未定	空想科学ガリバーボーイ(仮)	未定	ハドソン	RPG	
	未定	天外魔境外伝 第四の黙示録	未定	ハドソン	RPG	
	未定	★ボンバーマンSS	未定	ハドソン	ACT	
	未定	機動戦士ガンダム(仮)	未定	バンダイ	ACT	
	未定	PDウルトラマンリンク(仮)	未定	バンダイ	PUZ	
	未定	ポリゴンシミュレーション(仮)	未定	バンプレスト	SLG	
	未定	ロボット混戦RPG(仮)	未定	バンプレスト	RPG	
	未定	GEX(ゲックス)(仮)	未定	BMGビクター	ACT	
	未定	3Dベースボール(仮)	未定	BMGビクター	SPT	
	未定	ソーラー・エキリアス(仮)	未定	BMGビクター	SHT	
	未定	レガシー・オブ・ケイン(仮)	未定	BMGビクター	RPG	
	未定	ノバストーム	未定	ビクターエンタテインメント	SHT	
	未定	Defcon 5	未定	マルチソフト	SHT	
	未定	重戦機横弾レインズ2	未定	メサイヤ	ACT	
	未定	ゼロヨンチャンプSpecial(仮)	未定	メディアリンク	RAC	
未定	★ハイパー3D対戦バトルゲボッカーズ	未定	リバーヒルソフト	ACT		

MEGADRIVE (メガドライブ(メガCD))

発売日	タイトル		価格	メーカー名	ジャンル	容量	パッケージ
12月	未定	ベベんがPENG0	4,980円	セガ	ACT	未定	
	未定	サージカルストライク	6,800円	セガ	SHT	CD	
発売日未定	未定	ナイトメア・サーカス(仮)	未定	セガ	ACT	24M	
	未定	ズールのゆめぼうけん	8,800円	インフォコム	ACT	8M	
	未定	シャドウラン	7,800円	コンパイル	RPG	CD	
	未定	魔導物語Ⅰ	未定	コンパイル	RPG	16M	
	未定	エイリアン3	未定	ビック東海	ACT	4M	
	未定	サムライスピリッツ	6,800円	ビクターエンタテインメント	ACT	CD	

GAME GEAR ゲームギア

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	容量	バックアップ
11月	17日	ソニックラビリンス	3,800円	セガ	ACT	4M	
	24日	Jリーグサッカー ドリームイレブン	5,500円	セガ	SPT	4M	
	24日	魔導物語A ドキドキばけ～しょん -	5,500円(予)	コンパイル	RPG	4M	
	24日	ポケット雀荘(再発売)	3,500円	ナムコ	TAB	1M	
12月	8日	ゴジラR～怪獣大進撃～	5,500円	セガ	SLG	4M	
	未定	スーパー横太郎電撃Ⅱ	5,800円	ハドソン	TAB	4M	
	未定	LUNAR さんぽする学園 -	5,800円	ゲームアーツ	RPG	4M	
1990年	未定	ぼくばくアニマル～世界飼育係選手権～	3,800円	セガ	PUZ	4M	

各タイトル変動チェック!

毎号の発売スケジュールで、大きな変動のあったものをチェックするこのコーナー。今月も新規タイトルが一気に増えてきているから、よくチェックしておいたほうがいぞ。まず一番のネタはゲームアーツ期待のタイトル「3Dロボットシューティン

グ(仮)」が「アームズバトル」にタイトルが変更された点。そろそろ続編も出てきそうだから要チェックだぞ。また、その他ではいきなり発表された「クロックワークナイト〜ペペル〜」の福袋〜。こちらは上下巻セットのお得品だ。年末のプレゼントにグーだね？ 次号からの月2回刊「サタマガ」第1号で公開できそうだな。

セガ・エンタープライゼス

いよいよ年末商戦に突入です。年末タイトルの情報や発売日も続々と発表されている中、ついにV.F. 2の発売日も発表されました。この年末、ゲーム業界注目のタイトル。必ずユーザーの皆様にも満足していただけだと思います。ぜひご期待ください。

光荣

発売から1カ月がたった「信長の野望・天翔記」。もう天下統一はできたかな。ゲームを楽しんでくれているみんなに、ぜひ読んで欲しい本が登場だ。タイトルは「信長の野望・天翔記事典」。ゲーム関連、戦国史関連の用語を面白く解説してるんだ。絶対見逃さないぞ！

カプコン

セガサターンマガジン読者の皆様へ！ までことにお待たせいたしました。ついに出版です。出します。大放送！ あの「X-MEN」が、11月22日、5,800円でやっとお届けできます。お友達とお誘い合わせの上、ぜひ、お買い求めくださいませ。えっ、他のタイトル？ また再来週。

SNK

セガサターンとのクロスライセンスが結ばれて、はやひと月。サターンへの移植第1弾は、ネオジオで大人気の2大タイトルです。3vs3が超熱い！「ザ・キング・オブ・ファイターズ'95」。そして、スウェーを極める！「餓狼伝説3」。さらにアーケードでは、あのサムライ達が動き出す！

アクレイトジャパン

「バーチャルフォトスタジオ」の撮影も無事終了して、いよいよサターンで初のカメラマンシミュレーションゲームが登場！ 12月発売予定なので、くわしい内容は今後のサタマガをチェック。アクレイトのセガサターンソフトに乞うご期待！

NECインターチャネル

読者の皆様はじめまして。サターン初参入ということでスタッフ一同盛り上がっているNECインターチャネルです（ちなみに新興宗教団体ではありません）。前号で発表した「誕生S」を筆頭に、新しい分野にどんどん挑戦したいと思っています。応援よろしくね。

エレクトロニック・アーツ・ビクター

12月22日発売予定の「テーマパーク」。このソフトは、自分の好きなように遊園地を造ることができるシミュレーションソフトなんだ。特にジェットコースターを思いどおりにレイアウトするのはすごく面白いぞ！あまり過激なコースにするとお客さんが飛んでいってしまうぞ！

9003 inc.

初めまして。TVモニターの中で熱帯魚を育てるという電子ペットソフトを開発している9003 inc.です。のんびりくつろげるBGMや、ガイダンス機能が充実しており、ご家族みんなで楽しむことができます。ゲームで熱くなった後は、「AQUAZONE」でリラックスしてみたいいかがでしょうか。

ギャガ・コミュニケーションズ

冬休み、クリスマス・シーズンに向けて、自信を持って贈るファンタジー・アドベンチャー。世界中の観光地、名勝へサンタクロースと一緒に出かけましょう。便利な世界地理デジタル・ガイドブックもついていますので、色々な情報を写真や動画を見ながら楽しむことができます。

ソフトメーカー伝言板 SOFT MAKER INFORMATION

メーカー伝言板
募集中！！

いきなり新作を発表してくるメーカーさんや、最近ちょっとごぶさたしている気になるメーカーさんなどに、近況報告やソフトのPRなどをしてもらおうこのコーナー。じっくり読んでいくと、意外な掘り出し情報があるかも？

グラムス

発売日も12月21日と決定し、いよいよ大詰めを迎えた「クワァディス」。CGムービーや、アニメーションなど、ゲームを楽しくする演出がニタイほど入っていて、ゲームファンだけでなく、アニメファンも大満足な仕上がりです。ラジオドラマや主題歌も併せてよろしくお願ひします。

サミー工業

サミー工業の竹中です。サターンの「実践パチスロSP」も順調に進んでいます。もう1タイトル、新作を予定しています。ヒントは、ムフフなゲームです。しかも、気合い入りまくりのアニメ絵ものです。やっ、俺の本領が発揮できるタイトルです。詳しくは次号のサターンマガジンで。

ジャレコ

初登場から9年目にして、ついにここまでやってきました。「燃えプロ」シリーズ最新作は、CGとベースボールカードでパワーアップしつつ、サターン独自の機能も追加され、リアルすぎる動きで、きっとあなたを満足させます。TVCMも久々にやるダス！

ハドソン

秋も深まり紅葉がきれいになってきましたね。こんな季節は、家にこもって一日中セガサターンでもやってみよう。さあ、ハドソンはそのためにソフトを2本用意しました。まず「空想科学世界ガリバーボーイ」と「ボンバーマンSS」。まだ発売まで時間があるけど、みんな楽しみにね！！

バンタンインターナショナル電機工場

ある朝目覚めて自分が全く知らない他人になっていた。そんな問いかけが「デスマスク」の物語へと発展したのです。主人公が追跡していた犯罪王エンジェルの顔に整形されていたところからゲームが始まります。でも、極悪人だけエンジェルみたいにかっこよかったら、ちょっとウレシイ？

バンダイビジュアル

バンダイビジュアルは、来月2月発売の「リターン・トゥ・ゾーク」でゲーム業界に本格参入します。アニメ業界のノウハウを生かしたソフトを続々提供していきますので、どうぞよろしく！ 第2弾は誰でも知っている意外なタイトルですが、なぜかアニメではありません。ノウハウの行方は？

バンプレスト

大変お待たせしました。サターン用ソフト「北斗の拳」がいよいよ12月に発売になります。注目すべきは、北斗ファンなら誰でも楽しめる、完全オリジナルストーリーのストーリーモード。そしてバトルモードは対戦の駆け引きを存分に楽しめます。ご期待ください。

ビック東海

サターンソフトの記念すべき第1弾「ザ・ハイパーゴルフ〜デビルズコース〜」を12月中旬に発売！！ 実際のゴルフ場では絶対に味わえない超トリッキーな18ホールを、4種類のハイパーショットを駆使して攻略するネオゴルフシミュレーション！！ 寒いこの冬を熱くする！ ご期待ください。

吉本興業

「爆笑！！オール吉本クイズ王決定戦DX」12月1日発売に向け、開発スタッフはラストスパート。モニター調査では老若男女、爆笑の連続！「これはいけるデュー！」と担当者は大騒ぎ。これから各地のイベントで吉本タレント司会のクイズ大会を開催予定。来てくれたらお礼のプー。(by 間寛平)

サタマガ編集部チェック！！

いよいよ年末商戦の計画も発表され、ヒートアップ中のサターンソフト。次号、月2回刊の新創刊号(11月24日発売)では、年末以降について期待のソフト群をまさにパーフェクトな最新スクープ情報をお届けするぞ。また、次号以降の新作では、期待度の超高い噂の移植作や、話題のアーケード移植

作が早くも発表の動きがありそう。このへんの動向は、期待して待っていていいぞ。そして、12月8日、及び1月26日発売号では、意外な新作が飛び出す予感が……!? このところ姿を潜めていたアイツが、リターンバック!! その姿に驚く人も多はずだぞ。次回からの「サタマガ」は必読だ!!



格闘野郎待望の「X-MEN」遂に登場

クリエイティブヒューマン

でんわ03-5443-8469(代)

通信販売

送料 ¥780

一万円以上御注文の方は送料をサービス致します。(本体を除く)

着払い・年中無休

human 営業時間 AM10:00~PM8:00

FAXは24時間受付
03-5443-6593

アーケードからの挑戦状



X-MEN

協力プレイが
熱い



バーチャコップ
(バーチャガンセット)

協力プレイが
熱い

11/22発売 ¥5,220

11/24発売 ¥7,020

発売日	タイトル	価格
11/2	F1 Liveインフォメーション	¥5,220
11/10	ぼくばくアニマル世界飼育係選手権	¥4,320
11/17	戦略将棋 至高の定跡	¥6,120
11/17	野茂英雄ワールドシリーズベースボール	¥5,220
11/22	オフワールド・インターセプターエクストリーム	¥5,220
11/22	ぱっぱらばおーん	¥4,320
11/24	シュトラール	¥4,320
11/24	金沢将棋	¥7,110
11/10	おーちゃんのお絵かきロジック	¥4,410
11/17	RAYMAN	¥5,220
11/24	燃えろ!! プロ野球'95	¥5,220
12/1	バーチャファイターII	¥6,120
12/1	ハットトリックヒーローズ	¥5,220
12/1	NBAJAM トーナメントエディション	¥5,220
11/未定	ドラゴンボールZ 真武闘伝	¥6,120
11/10	マルチナディアVol.1(ビデオCD)	¥5,880

「2人同時プレイ用!」



バーチャガン

「バーチャコップ」と一緒に
予約した場合 ¥2,400
「バーチャガン」単品注文の場合 ¥2,600



11/24



発売中

闘神伝S

セガ/SS/定価¥5,800
夢の移植が遂に実現! プレイステーションの「闘」とも言うべき闘神伝が、サターンでプレイ可能になりました。しかも単なる移植に止まらず、ストーリーをCGムービーで紹介する「列伝モード」が追加され、さらに新キャラクターとして「闘い」の闘神「クビ」が参戦! PS版を持っている人も、十分に満足できる内容になっています。

予約特価 ¥5,220

峠 KING The Spirits

アトラス/SS/定価¥5,800
実在する峠道をステージにした、盛り盛りにはってほの様なソフトが誕生。6台のエントリーマシンをチューンナップし、箱根ターンパイク・生駒スカイライン・大室の3コースに挑め! 4人まで対戦も可能で、もちろん「レーシングコントローラー」に対応!

予約特価 ¥5,220



バーチャファイターII CGポートレート

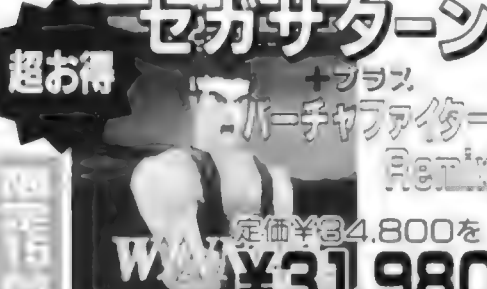
各 ¥1,150



3RADO

定価 ¥7,800 の品 (税込)
5,980円

■広告のページを見てネ!



セガサターン

超お得

バーチャファイターII
Remix

定価 ¥34,800 を
¥31,980



話題の移植作、続々と登場!

¥7,920



今月の特價

MS バトルファンタジー ¥500
MS 惑星ウッドストック ¥180
MS アーネストエバンス ¥980
MS 爆伝 ¥980
MS イチダントアール ¥1,980




消費税率サービス

MS プロフットボール ¥500
MS マジカルアドベンチャー2 ¥1,980
MS ファンタジースター 千年紀の終わりに ¥1,980
MS ぶよぶよ通 ¥1,980
MS タントアール ¥1,980
MS ミッキー&ドナルド ¥1,980

※売切御免 / 注文はお早めに

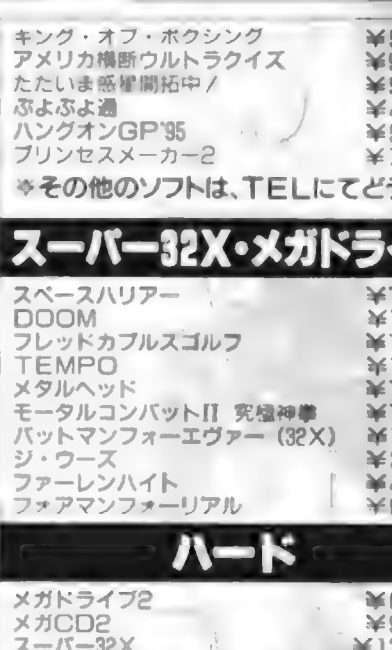


セガサターン




魔法騎士レイアース

ファイブ外伝プレイングトルネード
実戦麻雀
レイヤーセクション
フルシカゴブルース
ワールドアドバンスド大戦略
マスターズ 過かなるオーガスタ3
スチームギアマッシュ
永世名人
魔法の雀士 ぼえぼえボエミ
シムシティ2000
ウィングアームズ 華麗なる撃墜王
メタルファイターMIKU
信長の野望 天翔記
ゴールデンアックス・サ・デュエル
宝魔ハンターライム
出たなツインビーヤッホーノ
天地無用ノくらくらCD-ROM
ゲームの鉄人 THE 上海
バーチャファイターCGポートレート(サラ)
バーチャファイターCGポートレート(ジャッキー)
ときめき麻雀パラダイス
サンダーストーン&ロードプラスター
セガインターナショナルピクチャーゴール
ザ・サイコロロン
バーチャルオープンテニス
占都物語




キング・オブ・ボクシング

アメリカ横断ウルトラクイズ
たたいま感懐開拓中ノ
ぶよぶよ通
ハンクオンGP'95
プリンセスメーカー2
その他のソフトは、TELにてどうぞノ




スーパー32X・メガドライブ

スペースハリアー
DOOM
フレッドカプルスゴルフ
TEMPO
メタルヘッド
モータルコンバットII 究極神拳
バットマンフォーエヴァー (32X)
ジ・ウース
フーレンハイト
フォアマンフォーリアル




カラーゲームギア各種

GG 忍空バック ¥11,800
GG レイアースバック ¥9,980
アタリジャガープラス ¥29,800



パーツ

SS コントロールパッド ¥2,280
SS バーチャスティック ¥4,380
SS レーシングコントローラー ¥5,380
SS アナログミッションスティック ¥7,250
SS シャトルマウス ¥2,780
SS ファイティングスティックSS ¥5,560
SS サンサターンパッド ¥3,180
SS ファイティングコマンドーSS ¥2,280
SS トルネードパッド ¥2,740
SS トルネードスティック ¥4,680
SS マルチターミナル6 ¥3,480
SS パワーメモリー ¥4,380
SS ステレオAVケーブル ¥1,840
SS S端子ケーブル ¥1,840
SS RGBケーブル ¥2,320
SS RFユニット ¥1,840
SS 電子ブックオペレーター ¥3,480
SS フォトCDオペレーター ¥3,480
SS ムービーカード ¥18,280
SS 3RADO ¥5,980



ハード

メガドライブ2 ¥6,280
メガCD2 ¥9,980
スーパー32X ¥13,440

新作を予約された方には、消費税をサービスします。クリエイティブヒューマン通販部 東京都港区芝1-11-16 ニチリンビル4F

アンケートハガキの書き方

ハガキの表には名前・住所・生年月日・希望のプレゼント番号を明記し、「編集部へひとこと」の欄に本誌を読んだ感想や意見などをお書きください。また、セガサターンに移植を希望するゲーム名があれば記入してください。

裏側のアンケート回答欄には、以下の質問事項への答えを右の記入例に従って、黒

のボールペンか鉛筆でマス内に正しく記入してください。その際、数字は算用数字(1、2、3)を使い、1つのマスに1字のみを、はっきりとわかりやすく書いてください。集計は機械で行いますから、ハガキはキリトリ線のとおりにきれいに切り離し、回答欄を汚したりしないように注意して応募してください。

アンケート回答欄の記入例

	(例1) 回答が5の場合	(例2) 回答が08の場合	(例3) 回答が15の場合	(例4) 回答が1の場合
よい例	5	08	15	1
悪い例	5	8	15	7

複数回答の設問の場合、すべてを使う必要はありません。ただし、回答は左のマスからいれてください。

01	07	15	:	:
----	----	----	---	---

表2 ハードリスト

01 セガサターン、Vサターン	11 ゲームギア
02 ハイサターン	12 バーチャルボーイ
03 メガドライブ(ワンダーメガを含む)	13 Nintendo64 (任天堂次世代機)
04 スーパー32X	14 ムービーカード (ビデオCDデコーダ)
05 プレイステーション	15 フォトCDオペレーター
06 3DO(REAL、TRY)	16 電子ブックオペレーター
07 PC-FX	17 レーシングコントローラー
08 スーパーファミコン	18 バーチャスティック
09 PCエンジンシリーズ	19 アナログミッションスティック
10 NEO-GEO (CDを含む)	20 RGBケーブル

表3 ソフトリスト

001 アイドル雀士スーパースター	069 ソーラー・エクリプス(仮)
002 AQUAZONE for SEGA Saturn	070 ZORK 1
003 AQUA WORLD 海鳥物語	071 誕生〜デビューS〜(仮)
004 ARENA	072 ダークセイバー(仮)
005 アルバートオデッセイ外伝	073 タービースタリオン(仮)
006 アローン・イン・ザ・ダーク2	074 大運動会
007 ISTO E ZICO 〜ジコの考えるサッカー〜	075 大冒険(セント・エルモスの奇譚)
008 ワンバイアハンター	076 グライアス外伝(仮)
009 Wizard's Harmony	077 ちびまる子ちゃんの対戦ばすだま
010 ウイングコマンドー	078 超兄貴〜究極悪魔軍団〜
011 エアースアクトベンチャー	079 テーマパーク
012 エイリアン トリロジー	080 TIZ(TOKYO INSECT ZOO)
013 NFLクォーターバッククラブ'96	081 魔物の決闘
014 NBAバスケットボール サターン	082 TECMO SUPER BOWL(仮)
015 EMITバリューセット	083 テラクレスタNEO(仮)
016 エンジェル グラフィティ	084 天外魔境外伝 第四の黙示録
017 OVER DRIVE	085 天地無用/ 魅魔理温泉 湯けむりの旅
018 海流大戦争	086 DEATH MASK
019 Chaos Control	087 Defcon5
020 ガーディアンヒーローズ	088 OX人生ゲーム
021 ガーディアンフォース	089 ぞろーんぞろーん
022 魔界伝説3	090 THOR〜神皇王紀伝〜
023 ガンバート	091 とさめき麻雀パラダイスリミックス
024 樹人(仮)	092 とさめきメモリアル
025 機動戦士ガンダム(仮)	093 ドラえもん(仮)
026 きゃんきゃんパニー・フルミエール(仮)	094 ドラゴンフォース
027 空想科学ガリバーボーイ(仮)	095 ナイトストライカーS
028 QUOVADIS(クオヴァディス)	096 NINKU 忍空
029 クリーチャー・ジョック	097 ノバストーム
030 くらりんPA	098 ハイパー3D対戦バトルボッカーズ
031 クロックワークナイト〜ペパラーチョの冒険〜	099 パーチャファイターCGポートレートシリーズ
032 魔界伝説3	100 パーチャルフォトスタジオ(仮)
033 結婚〜Marriage〜	101 パーチャレーシング セガサターン
034 GEX(ゲックス)(仮)	102 パーチャファイター2
035 現代大戦略 Strikes(仮)	103 パチンコ倶楽部
036 コットン2	104 必殺パチンココレクション
037 コブラ・ザ・サイコガン	105 日焼けの思い出(十巻)
038 GOTHIA 〜天空の騎士〜	106 ビクトリーゴール2
039 ゴジラ 列島襲撃	107 PDウルトラマンリンク(仮)
040 サイバーウォー	108 ファーザークリスマス
041 サイバリア	109 FARADOON(仮)
042 サクセスストーリー	110 ファンタジーアース(仮)
043 サクラ大戦	111 フィッシング甲子園
044 3×3EYES〜吸血公主〜	112 FIFAサッカー'96
045 ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	113 黒い聖堂(仮)
046 THE 7TH GUEST2 11TH HOUR	114 FEDARIMEX/
047 The Tower	115 フォーラー・ツワー
048 ザ ハイパーゴルフ〜デビルズコース〜	116 プロ麻雀 種S
049 ザ・ホード	117 北斗の拳
050 シーバス・フィッシング	118 ボンバーマンSS
051 シェルショック	119 麻雀狂時代〜コギャル放課後編〜
052 四柱推命ピタグラフ	120 マジカルドロップ
053 魔界伝説3	121 マジックカーベット
054 新世紀エヴァンゲリオン	122 マスターオブモンスターズ
055 神野 人生の意味	123 松方弘樹のワールドフィッシング
056 真・女神転生 デビルサマナー	124 MYST2(仮)
057 心霊現象 太郎丸(仮)	125 メタルブラック
058 Jリーグ プロサッカークラブをつくろう/	126 モータルコンバット 完全版
059 時空探偵QD〜幻のローレライ〜	127 リターン・トゥ・ソーク
060 実戦/ パチスロ必勝法3	128 LUNAR(仮)
061 重装機兵レイノス2	129 ルパン三世〜THE MASTER FILE〜
062 ストリートファイター II ムービー	130 レインドロップス
063 ストリートファイターZERO	131 レガシー・オブ・ケイン(仮)
064 スナッチャー	132 レボリューションX
065 スラムドラゴン	133 ロードランナー レジェンドリターンズ
066 3Dベースボール(仮)	134 ロボット混戦RPG(仮)
067 高天原〜孫悟空〜(仮)	135 ROBO-PIT
068 セガサターンチャンピオンシップ	136 海岸テッドヒート

1 性別 男性 1 女性 2

2 年齢

※実数で記入してください。ただし1桁の場合は左のマスの0を入れてください。

3 学校・職業

- 01 小学生
- 02 中学生
- 03 高校・高専生
- 04 大学・大学院生
- 05 短大・専門学校生
- 06 予備校生
- 07 事務職
- 08 営業・販売職
- 09 専門・技術職
- 10 管理職
- 11 自営業
- 12 公務員
- 13 アルバイト
- 14 主婦
- 15 その他

4 セガサターン用ソフトの所有本数を記入してください

※ただし1桁の場合は左のマスの0を入れてください

5 よく読むコンピュータゲーム情報誌は? (8冊まで)

- 01 ファミコン通信
- 02 ファミコン通信 BROS
- 03 TECH サターン通信
- 04 GameWalker
- 05 Vジャンプ
- 06 覇王

07 ゲームオン!

08 電撃王

09 じゅげむ

10 LOGiN

11 ゲームスト

12 サターンスーパー

13 サターンファン

14 アーケードゲームマガジン

15 セガサターンマガジンのみ

6 今号の本誌の表紙についてどう思いますか

- 01 すごくよい
- 02 よい
- 03 普通
- 04 よくない

7 本誌が12回刊になったことについてどう思いますか

- 01 とてもよいと思う
- 02 よくないと思う
- 03 今後の内容次第

8 表1の今号の記事で内容が面白かった(よかった)ものを8つまであげてください

9 表1の今号の記事で面白くなかった(悪かった)ものを8つまであげてください

10 表2からあなたがもっているハードをあげてください(8つまで)

11 表2からあなたが購入予定のハードをあげてください(8つまで)

12 表3から、今後あなたが買いたいと思っているソフトを5本まで選んで答えてください

表1 今月号の記事

01 LAMD MARK	09 ひらけ! 情報王手箱
02 DATA STATION	21 NEW RELEASE TITLE
03 セガサターン読者レース	04 真・女神転生 デビルサマナー
04 特報 パーチャファイター2	05 ガーディアンヒーローズ
05 特報 セガサターンチャンピオンシップ	06 トラコンフォース
06 特報 パーチャコップ	07 機動戦士ガンダム
07 特報 X-MEN	08 龍の巻
08 特報 ワンバイアハンター	09 Jリーグプロサッカークラブをつくろう
09 特報 THE KING OF FIGHTERS'95	10 QUOVADIS
10 特報 魔界伝説3	11 テーマパーク
11 特報 魔界伝説S	12 ザ・タワー
12 特報 エアースアクトベンチャー	13 ガンバート
13 特報 サクラ大戦	14 ギャラクシーファイア
14 特報 ゲボッカーズ	15 海岸テッドヒート
15 特報 PDウルトラマンリンク	16 ガンバート
16 特報 野茂英雄ワールドシリーズベースボール	17 神KING THE SPIRITS
17 特報 超魔界	18 3×3EYES
18 特報 GHOTA I	19 コンプリートガイド
19 特報 きゃんきゃんパニーフルミエール	20 AM3研 Rush!!
20 VOYAGER	21 AM2研 Express Neo
21 サータン読者設計	22 LUNAR EX
22 攻勢 ワールドアクトバースト大戦略	23 セガサターンソフトレビュー
23 ハイローラー会	24 次世代機展覧会
24 NUDE no HARD	25 CD BROS.
25 娘よ サターン読者専用ソフトの今	

SEGA SATURN MAGAZINE

GRAND PRIX

前夜祭

1995年



最高の栄誉は？

セガサターンが発売されて、いよいよ1年。この1年間は本当にいろいろなことがあり、いろいろなソフトが発売されました。我が「セガサターンマガジン」では、躍進めざましいセガサターン最高の栄誉を決めるべく、「セガサターンマガジン

グランプリ」を設立、ここに1年に1度の一大イベントとして、各部門ごとに最優秀賞を決めるセガサターン最大最高の賞を用意させてもらった。はたして、この1年で最高の栄誉を勝ち取る作品は何か？ 最優秀作品を始め、キャラクター、出来事など、受賞作品はすべてキミの1票によって決まるぞ！ もちろん参加者の皆様にはうれしいプレゼントも用意。みんなで盛り上げてくれ！

これが全17部門だ

今回の「セガサターンマガジングランプリ」では、以下の17部門を設立。投票は1部門1作品。投票部門は自由だ(つまり全部に投票しなくても可)。各賞は以下のとおり。

最優秀作品賞

現在までに発売されたサターンソフト全120作品の中から、文字通り「最優秀」の1作を決定するもので、セガサターンマガジングランプリでは最も名誉ある賞だ。全体的な完成度はもちろんのこと、その作品のもつ風格、市場への貢献度など、あらゆる要素が判断材料となるであろう。だが、最終的には何ものにも流されない、君たちの節度と良識のある投票をお願いしたい。



いろいろな意味でサターンの傑作ともいえる「VF」



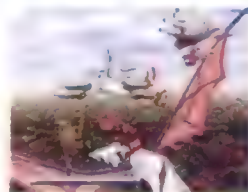
移植度とはもとより、デキも絶妙な「レイヤーセクション」



サターン初の本格派SLG「WA大戦略」も注目株

シューティング作品賞

今回のシューティング部門は、横スクロールもの、縦スクロールもの、ガンシューティングもの、3Dもの、オリジナルもの、移植ものなど、バリエーションが豊富なうえ、そのクオリティも非常に高いのが特徴だ。もちろん、ユーザーにとってはうれしいことだが、どれを選んでいいのかわかってしまうのも事実。おそらく、個別部門では最も激戦が予想される部門といえるだろう。



3D・難しい3DSHTを、見事にクリアした「VF」



3Dミッドランクスバックスシリーズは2作とも「VF」に負けた



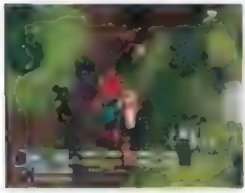
「VF」はシューティング部門で最も注目される作品

RPG作品賞

RPG作品部門は作品数が5本という少なさだが、よく見てみると、「2DフィールドタイプのオーソドックスなRPG」というステロタイプに安易に逃げなかった意欲作が占めている。とりあえず超大作というわけではなかったがどれも秀作だ。この部門はサードパーティー開発作品がまったくなく、セガ製ソフトが独占しているのは残念だが、上位争いは意外と面白くなりそうぞ。



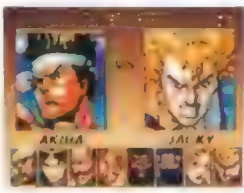
サターンのRPGは、T&E開発の「V・ハイドライド」から



「VF」はシューティング部門で最も注目される作品



「レイアース」は原作を知らない人も楽しめる内容だった



「VF」とは嗜好性がひと味異なる「リミックス」



格闘ものの以外で面白さを感じる「VF」

アクション作品賞

アクション作品部門はノミネート作品の約半数を格闘ものが占めており、ある意味ではこれら格闘ゲームと一般的なアクションゲームがどんな割合で票を獲得していくかが興味深いところだ。格闘ものでは、カプコン系とセガ系、その他サードパーティーの作品がしのぎを削る展開が予想されるが、はたして結果は？ また他のアクションゲームはどこまで食い下がるのか興味深い？



カプコンの格闘ものは「VF」に負けた

第1回セガサターンマガジングランプリ
応募証

シミュレーション作品賞

シミュレーションといえば歴史ものかウォーゲームタイプの2つに分類できたのはひと昔前の話。最近のゲーム市場は育成シミュレーションや何かを開発するものまで多岐にわたり、ひとまとめでにできにくくなりつつある。まだ、サターンにはいずれも本数が少ないので、今回はとりあえず一緒に扱うことにした。君たちがハマった作品、思い入れのある作品に自由に投票してくれ。



サターン初の育成SLG「卒業II」。異色ゆえ好きか？



歴史SLGだと「信長」。「三蔵志」の光景の再現は？



WA大戦略は、一生遊べそうなくらい内容が濃い傑作。

スポーツ作品賞

野球、サッカー、バスケットボール、テニス、ボクシング、プロレスなど、一般的なスポーツものに加えて、レースゲーム（スポーツの広義としてモータースポーツも入れるということにした）も含めたノミネート作品群から、優秀作品を選んでもらう部門だ。ジャンルの性質が「ゲームソフトの定番」的なもののだけに、内容勝負の戦いが予想される。みんなの熱き一票に期待する。



サターンのレースゲームの雄「デイトナUSA」。



32ビット機ならではのポリゴン+スプライト融合「SD」。



ゴルフゲームの代名詞的存在である「オーガスタ」。

最優秀グラフィック賞

これは簡単に言うと、作品中のグラフィックが優れているものを選定しようという部門だ。その判断に関しては特に基準を設けていないので、作品全体を通してのクオリティを評価するという方針でもいい。あるいは特定の一場面が気に入っている作品があれば、それに投票するという考えでもいいこうにかまわれない。今までに見てきた作品を思い浮かべながら、じっくり選ぼう。



CGの全盛へはいざから特筆した「シヴァレーチ」。



「D・ピンボール」はサターンでは数少ない高画質傑作。



CGとポリゴンが融合した「CGポートレート」。

最優秀シナリオ賞

「最優秀シナリオ賞」とは、文字どおり作品中のストーリーやシナリオが優れているものを選定する部門だ。ただし、「シナリオ」だからといって必ずしもアドベンチャーゲームやRPGだけではなく、すべてのジャンル（アクションゲームなども含めて）が対象となっているので注意。ゲーム開始からエンディングまでを通して、広い意味（世界観、ステージ展開など）で判断してほしい。



全8話という大ボリュームがもたらした「ライム」。



「ワンチャイ」。



「ライム」。

アドベンチャー作品賞

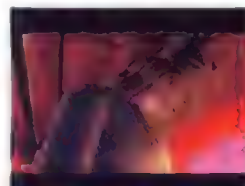
本格推理もの、怖いホラーもの、明るいアニメものなど、ユーザーの好みに応じて幅広いジャンルの物語が楽しめるのが、アドベンチャーのいいところ。この部門は「アドベンチャーゲーム」の定義をやや広めに解釈したため、ノミネット作品にはちょっと毛色の異なるものも含まれているが、君たちが感動したもの、ストーリーを楽しめたものなどに、素直に投票してほしい。



当時の世界観とグラフィックが魅力の「MYST」。



ADVとSLGの融合が新鮮に感じられた「MIKU」。



操作方法を知らずには遊べない「D食」。

その他のジャンル作品賞

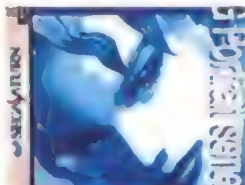
麻雀や将棋などのテーブルゲーム、パズルもの、クイズものといった、ここまで挙げてきた各部門に該当しない（最優秀作品賞を除く）作品はすべてここに集約される。なお、データベース、CG集、占いといった、いわゆる「ゲーム」という枠にとらわれないソフトも合わせて含む。ノミネート作品本数が他の部門より多めなので、投票の際にはリストをよく見て熟慮してほしい。



「スーパースター」。



「スーパースター」。



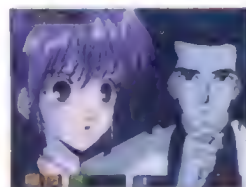
「スーパースター」。

最優秀音楽賞

こちらは、作品中使用されている音楽が優れているものを選定する部門。単純に、全体を通してBGMが良くできているものを選んでいいが、効果音や音質、音色、作品とのマッチングといった要素も加味したうえで投票してもらえとうれしい。また、音楽の完成度そのものの以外にも、「作品中での使われ方が効果的」、「演出に一役買っている」という、応用部分も含まれているぞ。



「スーパースター」。



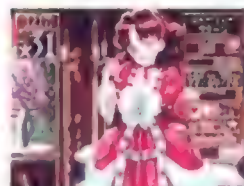
「スーパースター」。



「スーパースター」。

最優秀移植作品賞

この部門は、アーケードはもちろんのこと、パソコン、他のゲーム機を含めて「移植作品」のカテゴリーに属するものすべてから、その移植度の高さを基準に選定するものだ。単純に移植度の高いと思うものに投票してもいいが、移植に際してアレンジ（バージョンアップ）され、完成度が高くなったものなどは、それも判断材料の1つとして投票してくれるといいだろう。



「スーパースター」。



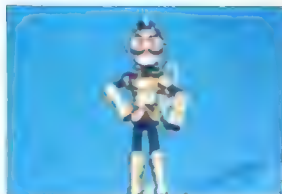
「スーパースター」。



「スーパースター」。

最優秀男優賞

すべてのノミネート作品を対象に、気に入った登場する男性キャラクターから選んでもらうのがこの部門。主役級キャラクターに限らず、出番の少ない脇役、流い敵役、その他動物など(?)、とにかく男性(に分類されるもの)だったら何でもOK。女優賞だけ投票しようと思っいる不届きな(?)男性ユーザーの諸君も、できれば棄権などしないできっちり参加してくれることを望む



この部門は、この1年の間にサターン市場やセガを取り巻く環境で起こったいろいろな出来事を、10大ニュース風にまとめてみようというものだ。君たちサターンユーザーにとって、印象が強かった出来事、心に残っている出来事を1つ挙げてほしい。ちなみに、みんなも気づいたと思うけど、セガール賞という名前はセガのCMのあのチンパンジー君にちなんで付けられたものだ

最優秀女優賞

これも男優賞と同じく、すべてのノミネート作品からお気に入りの女性キャラクターに投票してもらおうという部門だ。格闘ゲームのあの子に決めるもよし、オープニングでさらわれたっきりエンディングまで2度と出てこないあの方(?)にするもよし、1場面にしか登場しないけど何故か存在感の強いあの娘を推すもよし。思い入れはそれぞれあるだろうけど、おおいに悩んで投票してくれ



この部門は、この1年の間にサターン市場やセガを取り巻く環境で起こったいろいろな出来事を、10大ニュース風にまとめてみようというものだ。君たちサターンユーザーにとって、印象が強かった出来事、心に残っている出来事を1つ挙げてほしい。ちなみに、みんなも気づいたと思うけど、セガール賞という名前はセガのCMのあのチンパンジー君にちなんで付けられたものだ

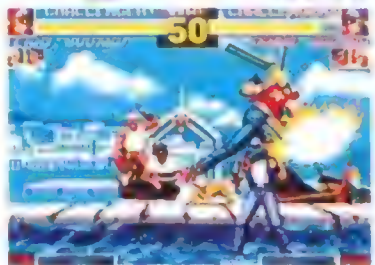
パッケージアート賞

これはソフトのパッケージの、デザインや体裁などが良いものにスポットを当てて評価しようという部門だ。日頃はなにげなく眺めて気にも止めないパッケージや説明書の表紙も、改めて見てみると使用イラストに凝ったものとか、尋常なじゃなく気合いの入ったものが結構あるはず。とりあえず手持ちのソフトを並べて「これだ」と思うものを1つ選んでみてはどうか?



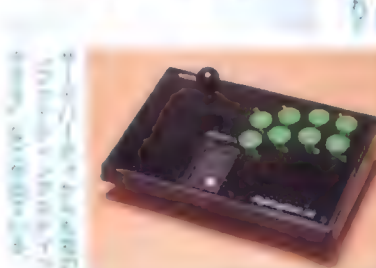
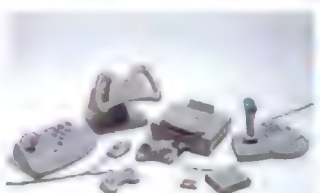
セガール賞

この部門は、この1年の間にサターン市場やセガを取り巻く環境で起こったいろいろな出来事を、10大ニュース風にまとめてみようというものだ。君たちサターンユーザーにとって、印象が強かった出来事、心に残っている出来事を1つ挙げてほしい。ちなみに、みんなも気づいたと思うけど、セガール賞という名前はセガのCMのあのチンパンジー君にちなんで付けられたものだ



周辺機器賞

そして最後の部門はこれ。周辺機器賞は、文字通りサターンの周辺機器(正規に販売されているものに限る。海賊版は不可)の中から1つを選んで投票してもらおうというもの。投票基準に関しては、純粋に操作のしやすさ、有効度、将来性、使用頻度など、いろいろあると思うが、あえて明確には設けていない。君たちの価値基準で決めてもらって結構だから、右のリストの中から選んてくれ



周辺機器リスト

順位	名称	メーカー名	発売日	価格
1	ジョイスティック	セガ・日本ビクター・日立	94-11-22/95-4-1	2,500円
2	バーチャスティック	セガ	94-11-22	4,800円
3	スプリングスティック	セガ	94-11-22	2,000円
4	ミニマルAVケーブル	セガ	94-11-22	2,000円
5	拡張ケーブル	セガ	94-11-22	2,000円
6	RFユニット	セガ	94-11-22	2,000円
7	ジョイスティック	セガ	94-11-22	3,000円
8	パワーメモリー	セガ	94-12-6	4,800円
9	プレイステーションSS	ホリ電気	94-12-21	5,980円
10	マルチタスクシステム	セガ	95-1-20	3,800円
11	レーシングコントローラー	セガ	95-4-1	5,800円
12	サンサターンハード	サン電子	95-5-26	3,480円
13	プレイステーションSS	ホリ電気	95-7-24	2,480円
14	ムービーカード・ビデオCDリーダー	セガ・日本ビクター	95-9-16/95-10-7	19,800円
15	フォトCDオペレーター	セガ	95-6-23	3,800円
16	電子ブックオペレーター	セガ	95-6-23	3,800円
17	SGTルネードスティック	イマンニア	95-7-28	4,980円
18	SGTルネードパッド	イマンニア	95-7-28	2,980円
19	アナログミッションスティック	セガ	95-9-29	7,800円
20	RGBケーブル	セガ	95-10-13	2,500円
21	アスキーハードX	アスキー	95-11-24	2,500円
22	バーチャガン	セガ	95-11-24	2,900円

応募方法はこちら

応募先

〒103 東京都中央区日本橋浜町3-27-6平田ビル2F
セガサターンマガジン編集部
「セガサターンマガジングランプリ」係

今年から始まるセガサターンマガジングランプリ。以下のルールをちゃんと守って応募してくれ(でないとボツだノ)。
①まず、このコーナーの最初にある「応募証」を切り取って貼る。(封書でもハガキでOKだけど応募証のコピーはダメ)
②投票の際には次のページの応募用紙、もしくは応募用紙と同じ体裁のものかコピーしたもの、に必ずエントリー番号を記入。
3男優賞、女優賞はエントリー番号の他に具体的な名前や出てきたシーン名を記入してほしい。

応募メ切は
12月10日
(祝日除く)

豪華賞品はこちら

- ①アナログミッションスティック (5名様)
- ②バーチャスティック (5名様)
- ③パワーメモリー (10名様)
- ④フォトCDオペレーター (10名様) : 以上提供セガ
- ⑤お好みソフト (20名様) : 提供ソフトバンク

太っ腹なセガ様がみんなのために豪華賞品を用意してくれたぞ。今回投票してくれたみんなの中から、抽選で総勢50名に上にあるような豪華賞品をプレゼント。投票するハガキなどに希望の賞品の番号を書いてくれ。なお、お好みソフトを希望する場合は第3希望までを書くこと。投票待っているぜ!!

これが1994年11月22日～1995年11月24日までの全120タイトルだ！

作品No	タイトル	メーカー名	発売日	価格
1	バーチャファイター	セガ	'94・11・22	5,800円
2	TAMA	タム・エンターテインメント	'94・11・22	5,800円
3	クワットラナイト - ベルヘルマンの大冒険・上巻 -	セガ	'94・12・9	4,800円
4	輝水晶伝説アスタル	セガ	'95・4・28	5,800円
5	バトルモンスターズ	ナグザット	'95・6・2	5,800円
6	〜新編伝説〜 ブリテファイターX	イマジニア	'95・6・16	7,900円
7	新・忍伝	セガ	'95・6・30	5,800円
8	バーチャファイターリミックス	セガ	'95・7・14	3,480円
9	熱血親子	テクノソフト	'95・7・21	5,800円
10	クワットラナイト - ベルヘルマンの大冒険・下巻 -	セガ	'95・7・28	4,800円
11	スターファイター - アルバム・オン・フィルム	カプコン	'95・8・11	5,800円
12	水戸黄門漫遊記	データイースト	'95・8・25	5,800円
13	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	セガ	'95・9・29	5,800円
14	スチームキア マッシュ	タカラ	'95・9・29	5,800円
15	サンダーストーム&ロードブラスター	エクゼコ	'95・10・20	6,800円
16	ドラゴンボールZ 真武闘伝	バンダイ	'95・11・17	6,800円
17	RAY MAN レイマンより エンタウーンを救え！	UBIソフト	'95・11・17	5,800円
18	X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	カプコン	'95・11・22	5,800円
19	キックン・アット・ユニバーサルウォリアーズ	サンソフト	'95・11・22	5,800円
20	War Chai Connection	セガ	'94・11・22	7,800円
21	MYST	サンソフト	'94・11・22	7,800円
22	真説・夢見館 夢の奥に誰かが	セガ	'94・12・2	7,800円
23	RAMPO	セガ	'95・2・24	7,800円
24	DARK SEED	セガ・コミュニケーションズ	'95・7・7	5,800円
25	学校の怪談	セガ	'95・7・14	5,800円
26	ゆみみみくすREMIX	ゲームアーツ	'95・7・28	5,800円
27	Dの食卓	アクレイトジャパン	'95・7・28	8,800円
28	ブルー・シンカゴ・ブルース	リバーヒルソフト	'95・9・22	7,800円
29	QUANTAM GATE 1 - 悪夢の序章 -	セガ・コミュニケーションズ	'95・9・29	5,800円
30	メタルファイター♥MIKU	ビクターエンタテインメント	'95・9・29	6,800円
31	The PSYCHOTRON	セガ・コミュニケーションズ	'95・10・27	5,800円
32	セントラル - 秘められた七つの光 -	メダ・エンターテインメント	'95・11・24	4,800円
33	ヴァーチャルハイドライド	セガ	'95・4・28	5,800円
34	ブルーシード - 奇稲田秘録伝 -	セガ	'95・6・23	5,800円
35	リグロードサーガ	セガ	'95・7・21	5,800円
36	シャイニング・ウィスダム	セガ	'95・8・11	5,800円
37	魔法騎士レイアース	セガ	'95・8・25	4,800円
38	ハンゾードラグーン	セガ	'95・3・10	6,800円
39	タイタロス	セガ	'95・3・24	6,800円
40	極上ハロデウスダ／DELUXE PACK	コナミ	'95・5・19	5,800円
41	レイヤーセクション	タイトー	'95・9・14	5,800円
42	ウイングアームズ - 華麗なる撃墜王 -	セガ	'95・9・29	5,800円
43	出たなツインビーザ・ボーイ／DELUXE PACK	コナミ	'95・9・29	5,800円
44	オフワールド・インターセプター エクストリーム	BMGビクター	'95・11・22	5,800円
45	バーチャコップ	セガ	'95・11・24	7,800円

作品No	タイトル	メーカー名	発売日	価格
46	GOTHA - イスミイリア戦役 -	セガ	'95・1・27	6,800円
47	二國連軍	光栄	'95・4・28	14,800円
48	RACE DRIVEN	タム・エンターテインメント	'95・8・4	5,800円
49	卒業II - ネオ・ジェネレーション	リバーヒルソフト	'95・8・11	6,800円
50	ウイニングポストEX	光栄	'95・8・11	6,800円
51	リトル・アト・バスターズ戦略 - 鋼鉄の戦艦 -	セガ	'95・9・22	7,800円
52	シムシティ2000	セガ	'95・9・29	5,800円
53	信長の野望・天翔記	光栄	'95・9・29	9,500円
54	ブリンセス・メーカー2	マイクロキャビン	'95・10・27	7,800円
55	おにいさまへ... 夢見館中編	アルトロン	'95・11・3	5,800円
56	ケイル・サー	セガ	'94・12・2	7,800円
57	ピクトリー・コール	セガ	'95・1・20	6,800円
58	プロレス・バトル・オブ・ザ・スターズ	セガ	'95・2・24	6,800円
59	タイトナUSA	セガ	'95・4・1	6,800円
60	グレン・チェイサー	セガ	'95・5・26	5,800円
61	完全中絶プロ野球 - グレイテストナイン	セガ	'95・5・26	5,800円
62	バーチャルバレーボール	イマジニア	'95・7・21	7,800円
63	家庭バスケプロ野球 95開幕版	コナミ	'95・7・28	5,800円
64	テレビアニメ スラムダンク II Love Basketball	バンダイ	'95・8・11	6,800円
65	ファイブ・オブ・ブレイジング・トルネード	ヒューマン	'95・8・25	6,800円
66	マスターズ - 遙かなるオーガスタ3	I&Eソフト	'95・9・22	5,800円
67	キング・オブ・ボクシング	ビクターエンタテインメント	'95・10・20	5,800円
68	ハンク・オブ・G.P. 35	セガ	'95・10・27	5,800円
69	バーチャル・フットボール	イマジニア	'95・10・27	7,800円
70	セガ・インター・ナショナル・ピクトリー・ゴール	セガ	'95・10・27	4,800円
71	F-1 Live Information	セガ	'95・11・2	5,800円
72	SHAKING THE SPIRITS	アトラス	'95・11・10	5,800円
73	野茂英雄ワールドシリーズベースボール	セガ	'95・11・17	5,800円
74	プロ野球選手会 DOUBLE HEADER	シャレコ	'95・11・22	5,800円
75	麻雀殿堂・天竺	EAV	'94・11・27	6,800円
76	上海 - 万里の長城	サンソフト	'95・2・24	6,800円
77	アイドル雀士スーチャー・バイSpecial	シャレコ	'95・2・24	6,800円
78	ボボイとベベレ	サンソフト	'95・3・3	6,800円
79	麻雀殿堂・鳥	アスキー	'95・3・10	7,800円
80	サイドポケット - 伝説のハスラー -	データイースト	'95・3・31	6,800円
81	EMIT Vol. 1 - 時の道	光栄	'95・3・25	8,800円
82	EMIT Vol. 2 - 金貨の道	光栄	'95・4・1	8,800円
83	EMIT Vol. 3 - 私にさよならを	光栄	'95・4・1	8,800円
84	梅木将棋	アスキー	'95・4・14	7,800円
85	プロレス - 最強の王者	セガ	'95・4・28	6,800円
86	スーパーリアル麻雀PV	セガ	'95・5・26	8,800円
87	ゲームの達人	サンソフト	'95・6・9	8,800円
88	デジタルピンボール - ラストグラディエーターズ	カゼ	'95・6・23	5,800円
89	平成天才バカボン - すずめノバカボンズ	ゼネラル・エンタテインメント	'95・7・7	4,800円
90	サ・野郎・夢・スぺシャル - 今さら聞けない	ソニー・タレント	'95・7・28	6,800円
91	麻雀殿堂 - 麻雀の神	マイクロナット	'95・8・4	6,800円
92	学校のコワイおとこ - 花子さんが来た	カプコン	'95・8・11	4,800円
93	アイドル麻雀 - ファイナル・ロマンス2	アスク株式会社	'95・8・12	7,800円
94	AI将棋	ソフトバンク	'95・8・25	6,800円
95	球転界	テクノソフト	'95・8・25	5,800円
96	実践麻雀	イマジニア	'95・9・1	6,800円
97	Break Thru!	陽水社とBMGビクター	'95・9・14	5,800円
98	将棋まつり	セガ	'95・9・15	9,200円
99	宝蔵ハンターライム - Perfect Collection	アスキー	'95・9・29	8,800円
100	天地無用！ 龍皇鬼26(CD-ROM for SEGA SATURN)	ユーメディア	'95・9・29	7,800円
101	魔法の騎士はまはるエミ	イマジニア	'95・9・29	7,800円
102	アイドル雀士スーチャー・バイRemix	ジャレコ	'95・9・29	6,900円
103	永世名人	コナミ	'95・9・29	5,300円
104	ゲームの達人 THE 上海	サンソフト	'95・10・13	6,800円
105	バーチャル・フットボール - 最強の王者	セガ	'95・10・13	1,200円
106	バーチャル・フットボール - 最強の王者	セガ	'95・10・13	1,200円
107	X JAPAN Virtual Shock 001	セガ	'95・10・20	6,800円
108	麻雀殿堂 - 麻雀の神	ソネット	'95・10・26	6,800円
109	古物物語 第1	ORI	'95・10・27	5,800円
110	結婚前夜	小学館プロダクション	'95・10・27	2,000円
111	おとこは通	コンパイル	'95・10・27	4,800円
112	アメリカ横断ウルトラクイズ	ビクターエンタテインメント	'95・10・27	5,800円
113	バーチャル・フットボール - 最強の王者	セガ	'95・11・10	1,200円
114	バーチャル・フットボール - 最強の王者	セガ	'95・11・10	1,200円
115	ばくばくアニマル - 世界飼育係選手権	セガ	'95・11・10	4,800円
116	戦術将棋	EAV	'95・11・17	6,800円
117	ばくばくおーん	エコーホリスソフトウェア	'95・11・22	4,800円
118	金貨将棋	セガ	'95・11・24	7,800円
119	スーパーリアル麻雀タフ・ファイ	セガ	'95・11・24	8,800円
120	おーちゃんのお絵かきロジック	サンソフト	'95・11・17	4,900円

1995セガサターンマガジングランプリ投票用紙

部門名	作品No	コメント・キャラ名など
最優秀作品賞		
シューティング作品賞		
RPG作品賞		
アクション作品賞		
シミュレーション作品賞		
アドベンチャー作品賞		
スポーツ作品賞		
その他のジャンル作品賞		
最優秀グラフィック賞		
最優秀音楽賞		
最優秀シナリオ賞		
最優秀移植作品賞		
最優秀男優賞		
最優秀女優賞		
パッケージアート賞		
セガール賞		
周辺機器賞		

グランプリ発表は...2月22日号

SEGA SATURN PRESS!

NEW RELEASE TITLE

今月も新着ソフトが、
目一杯 / 見逃せないぞ。

最新のセガサターンタイトルをキャッチUP!

P114.....シュトラール
P114.....金沢将棋
P114.....戦略将棋
P115.....プロ麻雀 極S
P115.....燃えろ//プロ野球95 DOUBLE HEADER
P115.....スラムドラゴン

P115.....ゴジラ 列島震撼
P116.....ボンバーマンSS
P116.....ファーマー・クリスマス
P116.....アイドル雀士スーチーパイII
P117.....天地無用/魅御理温泉/湯けむりの旅
P117.....大運動会

P117.....サ・ハイパーゴルフ〜デビルズコース〜
P117.....ばっばらばおーん
P118.....リターン・トゥ・ゾーク
P118.....DEATH MASK



COMING SOON SOFT

発売直前のセガサターンソフト大紹介!!

発売が目前に迫った作品や、徐
々に詳細が明らかになってきた
作品など盛りだくさん!

P120.....真・女神転生 デビルサマナー
P124.....FEDAリメイク/〜エンブレム・オブ・ジャスティス〜
P125.....ガーディアンヒーローズ
P128.....ドラゴン・フォース
P132.....機動戦士ガンダム
P134.....ドラゴンボールZ 真武闘伝
P137.....ダライアス外伝

P138.....北斗の拳
P140.....Jリーグ
プロサッカークラブをつくろう/
P142.....QUOVADIS
P144.....テーマパーク
P146.....ザ・タワー
P147.....海底大戦争

P148.....ガンバード
P150.....ギャラクシーファイト
P152.....ハットトリックヒーローS
P153.....ばくばくアニマル〜世界飼育係選手権〜
P154.....オフワールド・インターセプター
エクストリーム
P156.....湾岸デッドヒート
P158.....峠KING THE SPIRITS
P160.....3×3 EYES〜吸精公主〜
P162.....THE RAYMAN
P163.....結婚〜Marriage〜
P164.....スーパーリアル麻雀グラフィティ

シュトラール

完成度

100%

- メテオエンターテイン
- 11月24日発売
- 4,800円
- ADV
- 1人プレイのみ

レーザーアクティブ版で有名だった、ささやくような「パワパワパノ」の声が無くなったのはなぜ?

のんびりと暮らしていた青年は、突然現れた老人に、「世を制する資質を試す」と、試練の旅に放り出される……。オリジナルは業務用LDゲーム。昨年、メガLDで「トライアドストーン」として発売されたが、設定が大きく変更されての発売となる。システムは一般的なLDゲームとほぼ同じで、アニメーション画面に表示される矢印やマークに合わせてボタンを押す。「パワーマーク」が表示されたら連打も必要になるのだ。



アニメーション画面に表示される矢印やマークに合わせてボタンを押す。

「パワーマーク」が表示されたら連打も必要になるのだ。



金沢将棋

完成度

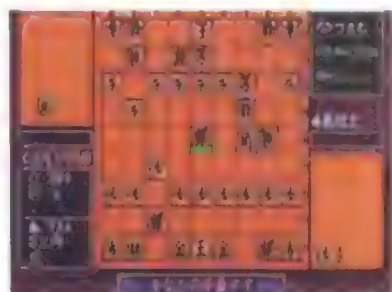
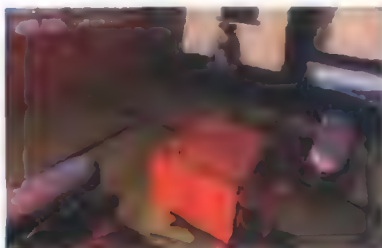
100%

- セタ
- 11月24日発売
- 7,900円
- TAB
- 2人対戦プレイあり

前回80%だった完成度もようやく100%になりました。コンピュータの思考ルーチンの強さも100%級かも。

コンピュータの将棋ソフトでは「最強」との呼び声も高い「金沢将棋」がついに完成。6段階から選べる思考レベル、初心者に優しい駒落ち設定、テンポよく指せる「10秒将棋」など、基本的な部分の充

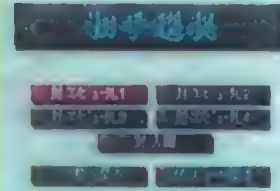
実はもとより、居飛車、振飛車といった戦法をコンピュータに使わせることも可能だ。これまでの将棋ソフトに満足していなかった人はチェック。



充実の設定項目



やはり将棋ソフトは強さを追求してこそこの「金沢将棋」はコンピュータ将棋選手権で連続優勝の経験をもつ、大ベテランの金沢伸一郎が関わっているだけに、かなりの高レベル。オプション関係も充実している。将棋の初心者には駒落ちモードがおススメ。



戦略将棋

完成度

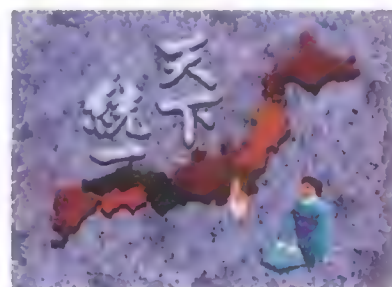
100%

- EAV
- 11月17日発売
- 8,800円
- TAB

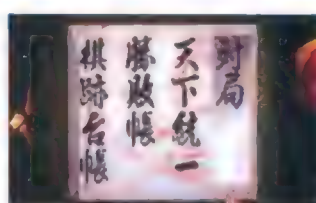
将棋盤も駒もポリゴンで表現したのは(おそらく)これが初めて。飽きるまでグリグリ回そう。グリグリ。

これまでの将棋ソフトには、コンピュータに特殊な戦法を使わせるものがほとんどなかった。しかし、この「戦略将棋」は振飛車、居飛車、三間飛車、棒銀など

の戦略に加えて、穴熊、金矢倉などの守備陣形をもコンピュータに使用させられるため、独学には打ってつけ。ポリゴンによる将棋盤と駒の表現も粋だ。



将棋ソフトとしての基本部分もさることながら、ポリゴン表示による迫力のなかなか駒を動かす時もリアルタイム計算によるポリゴン指で、クイックと指してくれます。



プロ麻雀 極S

完成度 100%

ホンモノのプロと打てます

アテナ/96年1月下旬発売/5,800円/TAB

本格的な麻雀として業務用から家庭用まで、制作されている「極」シリーズ。サターン版の登場が1月に決定した。コンピュータ麻雀にありがちの「いかさま」ルーチンを排除し、実在のプロ雀士16人と卓を囲むがごとくプレイできる作品なのだ。さらに、プレイヤーの細かい対局データから、打ち筋を分析してくれる機能などもある。

解説の親切さに思わずなる「雀力クイズ」も見のがせない。



「極」シリーズは、業務用から家庭用まで、制作されている「極」シリーズ。サターン版の登場が1月に決定した。コンピュータ麻雀にありがちの「いかさま」ルーチンを排除し、実在のプロ雀士16人と卓を囲むがごとくプレイできる作品なのだ。さらに、プレイヤーの細かい対局データから、打ち筋を分析してくれる機能などもある。

解説の親切さに思わずなる「雀力クイズ」も見のがせない。

スラムドラゴン

完成度 ?%

レンダリングCG格闘ゲーム

ジャレコ/発売日未定/価格未定/ACT

俄然活気づいてきているサターンの格闘ゲーム市場に、オリジナルの対戦格闘が現れた。これはレンダリングによるCGでキャラクターを表現した作品で、一般的な2Dタイプの格闘もの。気合ゲージや、それを使ったハイパーアタック、そしてガードからの返し技など、多彩なシステムも盛り込んで

おり、多様化する格闘ゲームの流れを汲んだものといえそうだ。



「極」シリーズは、業務用から家庭用まで、制作されている「極」シリーズ。サターン版の登場が1月に決定した。コンピュータ麻雀にありがちの「いかさま」ルーチンを排除し、実在のプロ雀士16人と卓を囲むがごとくプレイできる作品なのだ。さらに、プレイヤーの細かい対局データから、打ち筋を分析してくれる機能などもある。

燃える!! プロ野球'95 DOUBLE HEADER

完成度 100%

2分割画面がウリ

ジャレコ/11月22日発売予定/5,800円/SPT/2人対戦プレイあり

他機種で幾度となくバージョンアップされ、進化し続けてきたジャレコの有名シリーズ「燃える!! プロ野球」が、サターンにも登場することになった。選手、球団の実名使用に加えて、ゲーム中の実況音声担当には深沢弘、そして審判の音声担当に平光清を起用しているのが特徴だ。画面分割によ

て、攻撃側・防御側の臨場感を同時に味わえる構成もなかなか。



「燃える!! プロ野球」が、サターンにも登場することになった。選手、球団の実名使用に加えて、ゲーム中の実況音声担当には深沢弘、そして審判の音声担当に平光清を起用しているのが特徴だ。画面分割によ



「燃える!! プロ野球」が、サターンにも登場することになった。選手、球団の実名使用に加えて、ゲーム中の実況音声担当には深沢弘、そして審判の音声担当に平光清を起用しているのが特徴だ。画面分割によ

ゴジラ 列島震慄

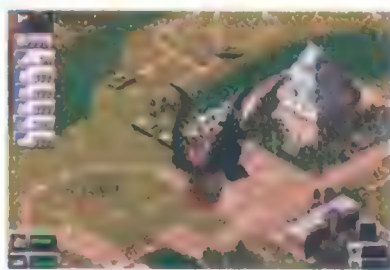
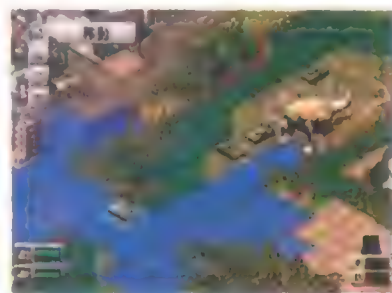
完成度 30%

ゴジラを操作するのではなく、倒すのだ

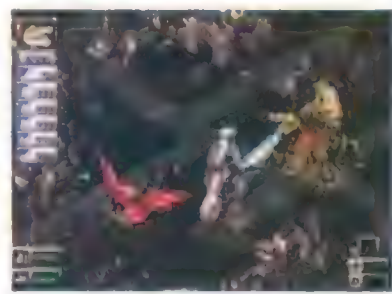
セガ/12月22日発売予定/5,800円/SLG/1人プレイのみ

今もなお新作で人々を魅了し続ける「ゴジラ」が、シミュレーションゲームで登場。といってもこれはゴジラを操作するのではなく、ゴジラやその他の怪獣などの侵攻を、プレイヤーが自衛隊の立場から退けるという内容だ。使えるのは主に戦車などが、モゲラなどの強力なメカも操れるとか。映画に登場したスーパー兵器や日本の名所、脇役の怪獣などもバンバン

登場するので、新旧のゴジラファンは一見の価値ありだ。



「燃える!! プロ野球」が、サターンにも登場することになった。選手、球団の実名使用に加えて、ゲーム中の実況音声担当には深沢弘、そして審判の音声担当に平光清を起用しているのが特徴だ。画面分割によ



「燃える!! プロ野球」が、サターンにも登場することになった。選手、球団の実名使用に加えて、ゲーム中の実況音声担当には深沢弘、そして審判の音声担当に平光清を起用しているのが特徴だ。画面分割によ

ボンバーマンSS (仮)

完成度 20%

- ハドソン
- 発売日未定
- 価格未定
- ACT

他機種で大人気の「ボンバーマン」がサターンに登場。爆弾をポイ捨てしつつ、相手を黒こげにしてやろう!

いやん、バカン、ドカーン!!

サターンに初お目見えのボンバーマン。物語は伝説の魔神を封印しているクリスタルがヒゲヒゲ団に奪われてしまうことから始まる。ヒゲヒゲ団は伝説の魔神を使って、宇宙の征服を企んでいた。ボンバーマン達は魔神が復活する前にクリスタルを取り戻さなければならない。だが、クリスタルはヒゲヒゲ団の手によって過去の秘密基地

に隠されたため、タイムマシンで、過去に旅立っていく。バトルゲームも新たに構成され、新ルールも採用されるとのこと。



サターンの機能を最大限に使用して、時間旅行を演出!!

ファーザー・クリスマス

完成度 90%

- チーフ・エンタテインメント
- 12月15日発売
- 5,800円
- EVC (エレクトロニック・ビデオ・カード)
- 1人プレイのみ

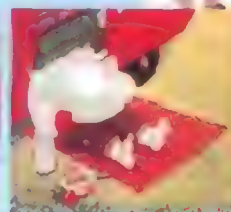
あの「ファーザー・クリスマス」を題材にしたファンタジーアドベンチャーがサターンにプレゼントされる。

レイモンドブリッグスの描いた「サンタ」がサターンにやってきた。相棒を探して世界中を旅する、というシンプルなアドベンチャー。だが、同時に地理も学べてしまうエデュテイメントソフトだ。



ビデオもまるごと入っている!

シーズンオフにバカンスを楽しんじゃう、おちゃめなサンタのおじさん(声は上条恒彦氏)を描いた本作のビデオは、クリスマスの定番商品。これもノーカットで収録されている。



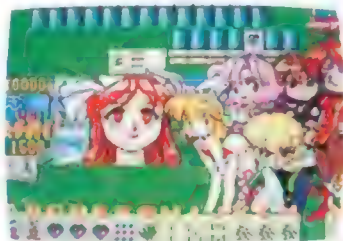
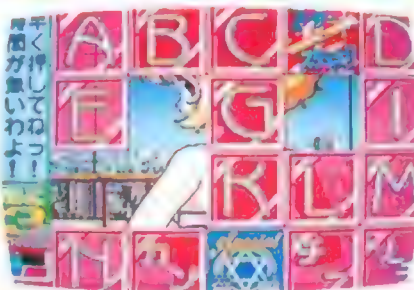
アイドル雀士スーチャーパイⅡ

完成度 ?%

- ジャレコ
- 発売日未定
- 価格未定
- TAB (麻雀)
- X指定

定番人気麻雀ソフトの第2弾が、オリジナル部分満載でサターンにも登場する。もちろん乳首はついてるぞ。

園田健一氏のキャラクターデザイン、豪華な声優陣などで人気の「スーチャーパイ」の2作目がサターンにも登場する。すでにアーケードでプレイした人も多いだろうが移植に当たってはサターン当っては、今回も前作以上の特典もある。オリジナルソングや、セリフの追加がそれだ。OVA化などのメディア展開も決定し、ますます目がはなせないぞ!



去る9月23日、スーチャーパイⅡの主題歌のレコーディングが行われた。この日は、かないみかさんと水谷優子さんの収録日で、収録前かないさんのインタビューもあり、「麻雀はチー・カンぐらいしかわからない」といいつつも「結局みんな脱がせました(笑)」とも。



スーチャーパイ役・かないみかさん



北山麻里奈役の水谷優子さん

※スーチャーパイⅡの写真は要務用のものです

天地無用!

完成度
50%

まだまだ天地は終わらない!

ユーメディア/96年1月下旬発売予定/予価8,900円/ADV

温泉だ! 期待せよ!!

オリジナルストーリーで「天地無用!」が再び登場。今回はマルチエンディングを採用したアドベンチャーゲーム。ある日、暇をもて余した魅呼と阿重霞の提案で、天地達は温泉惑星に行くことになる。しかし、魅呼が温泉の場所を知らず、結局温泉探しの旅が始まるというストーリーなのだ。



たまには魅呼さんにも必要じゃうて、みんなで行ってこい。神はバブー人ですってよ。



うん! だって天地兄ちゃんと温泉に行けるんだもん!



うーだろぉ天地、いーところだろ?

ザ・ハイパーゴルフ

完成度
100%

奇想天外な超トリッキーコース

ビック東海/12月15日発売予定/5,800円/SPT

こんなコースがっ!



こんな無敵なコースがザ・ハイパーゴルフにはある。超トリッキーなコースが満載!



このコースは、超トリッキーなコースが満載! 超トリッキーなコースが満載!

サターンには、おなじみのT&Eゴルフシリーズがすでに2作移植されているが、この「デビルズコース」は、コースが実在のものでなく、奇想天外なトリッキーなコースになっているのが特徴だ。4種類のハイパーショットが追加され、ゲーム性も大幅アップしてるぞ。

4つのハイパーショット!



ファイヤー

大運動会

完成度
20%

「宇宙撫子」(コスモビューティー)を目指して!

インクリメントP/96年夏発売予定/価格未定/育成SLG



神崎あかり

E. 鈴花



主人公をはじめメインで登場する女の子は5人。その中からちょっとだけ紹介するぞ。

グラン・オールドマン

主人公の祖父。主人公の成長をずっと見守っている。主人公の成長をずっと見守っている。

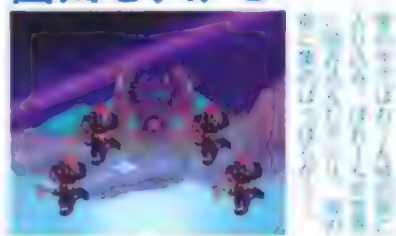
ぱっぱらばおーん

完成度
100%

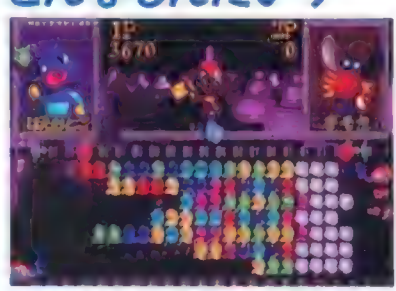
パオーンと叫びたくなるぞ?

エコールソフトウェア/11月22日発売/4,800円/PUZ

パズルゲームもいろんなタイプがあるけど、横スクロールで対戦するユニークなパズルがコレ。同出口をさがせ

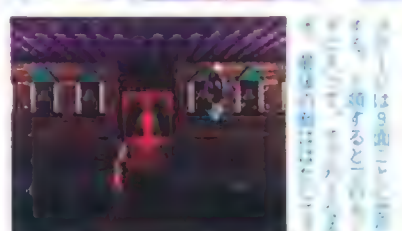


どんなもんだいっ



パズルゲームもいろんなタイプがあるけど、横スクロールで対戦するユニークなパズルがコレ。同出口をさがせ

じフィールド内でブロックを揃え、相手にどんどんブロックを押し出そう。相手にコマを置くスペースがなくなれば勝ち。ぱおんの世界に踏み込んだ少年アンリをぱおん城から救えるのはキミだ。



リターン・トゥ・ゾーク

完成度 **50%**

名作ここに復活

バンダイビジュアル/2月発売予定/5,800円/ADV/1人プレイのみ

かつて、パソコンで流行したテキストアドベンチャー「ゾーク」がアイコン選択タイプのリアルCGアドベンチャーとなって帰ってきた。この作品がサターンにも移植される。ゲームは1つの行動に対して自由度が高く、例えば人の話を聞くだけでも、どんな態度で聞かかという選択がいくつも

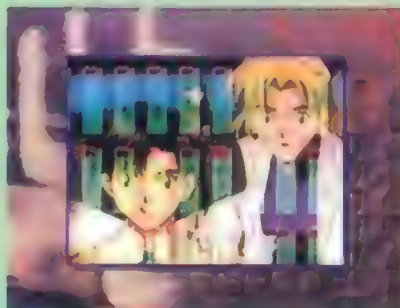
ある。どんどん引き込まれていくストーリーとともに奥深さを実感できる作品だ。



新作八三出し情報

アメリカやヨーロッパのコンシューマゲーム市場も32ビットに移行しつつあるせいか、海外制作のタイトルがだいたい目立つようになってきた。ひと味違う内容にも期待したいね。もちろん、国内メーカーのタイトルもさらに充実の兆しあり。コナミなどの続報は次号でね。

マイクロネットから、「麻雀将時代」シリーズ最新作、「コギヤル砂」が登場。またまた、ポリゴン絵が大活躍しちゃうぞ



DEATH MASK

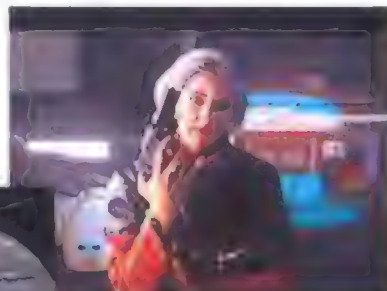
完成度 **85%**

登場人物が複雑に絡むアドベンチャー

バンタンインターナショナル/3月19日発売/8,800円/ADV

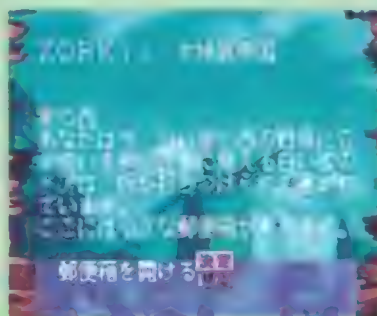
実写とCG背景の合成が見事なこのゲーム、美しい画面もさることながら、ストーリーのインパクトもかなりのものだ。主人公は、犯罪の達人と呼ばれるエンジェル・デヴォイドを追跡中、乗っていたマシンが事故で大破して意識を失ってしまう。そして目が覚めた時には、何者かにエンジェルと同じ顔にされた後だった。それま

で「追う者」だった主人公は、一転して「追われる」立場に……。と、導入部からしてスピーディーな展開には、思わず期待させられてしまうだろう。サイバー野郎には特に楽しみな1本だ。



延長ケーブル発売!

パッドなどのコントローラ用延長ケーブルが、東京都光より1,280円で11月30日に発売。バーチャガンと併用すれば、自由度が増大!



「ZORK」の開発中画面が初登場。テキストを読みにつれ、しだいに謎解きへと入られて……。開発中から2月発売予定



BMGビクターの第2弾は、クリスタルダイナミクス社開発の「サ・ボード」。村人の大切な牛を、ボードから守るシミュレーション。



EAVが、インタープレイの「サイベリア」をパソコンから移植。レンダリングCGによる、SFアクション・アドベンチャーだ



アクレイムジャパンのサターン版「NBAJAM トーナメントエディション」。コレがなくちゃ、のリングより高く飛ぶ超ダンクシュートは健在!

真・女神転生 デビルサマナー

まだまだ出てくる新情報&システム

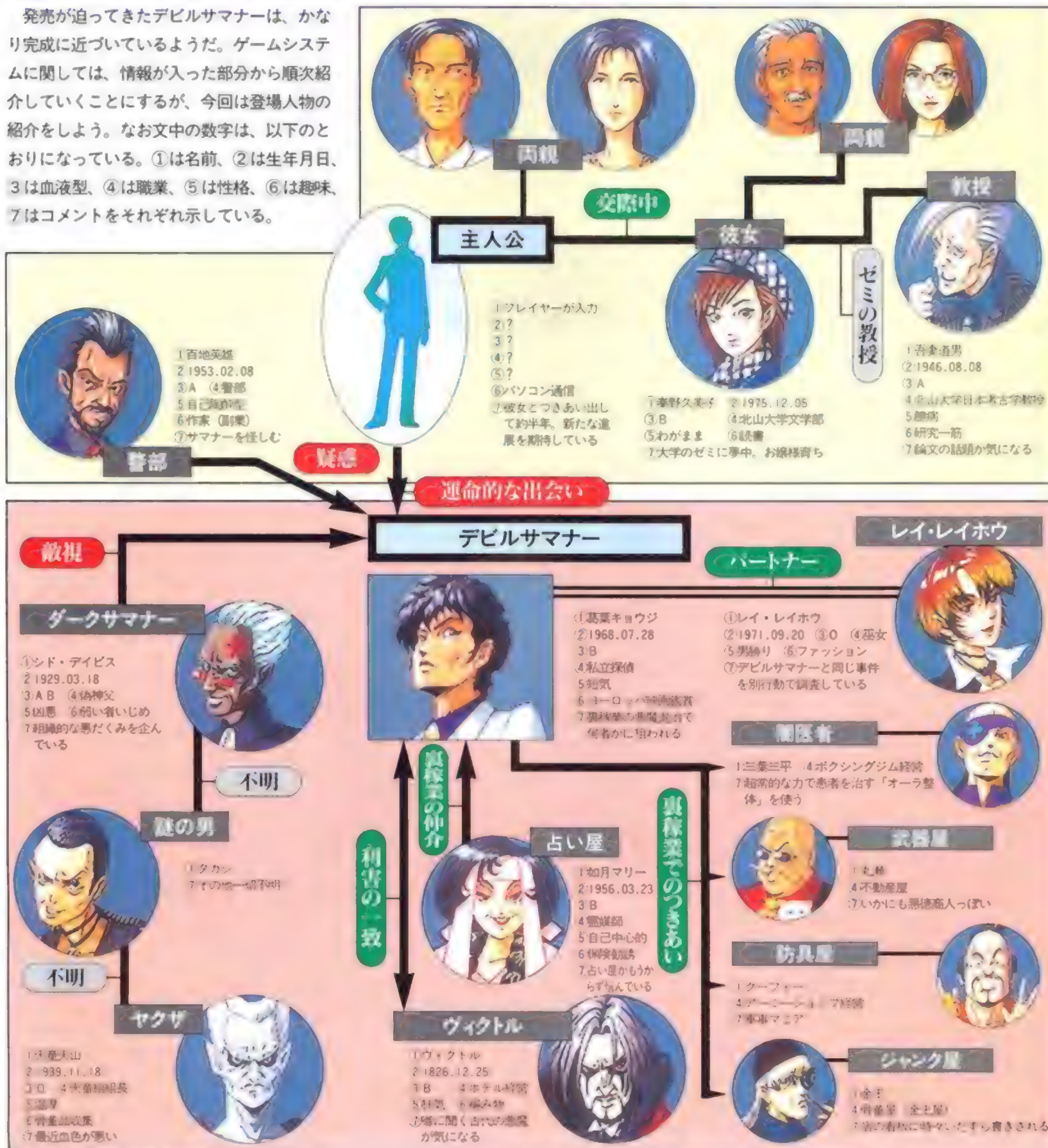
●アトラス
●12月25日発売
●6,800円
●RPG
●1人プレイのみ

完成度
80%

登場人物を公開。ところで、デビルサマナーの髪型が変わっているのは？

主な登場人物の関係が一目でわかる!!

発売が迫ってきたデビルサマナーは、かなり完成に近づいているようだ。ゲームシステムに関しては、情報が入った部分から順次紹介していくことにするが、今回は登場人物の紹介をしよう。なお文中の数字は、以下のとおりになっている。①は名前、②は生年月日、③は血液型、④は職業、⑤は性格、⑥は趣味、⑦はコメントをそれぞれ示している。



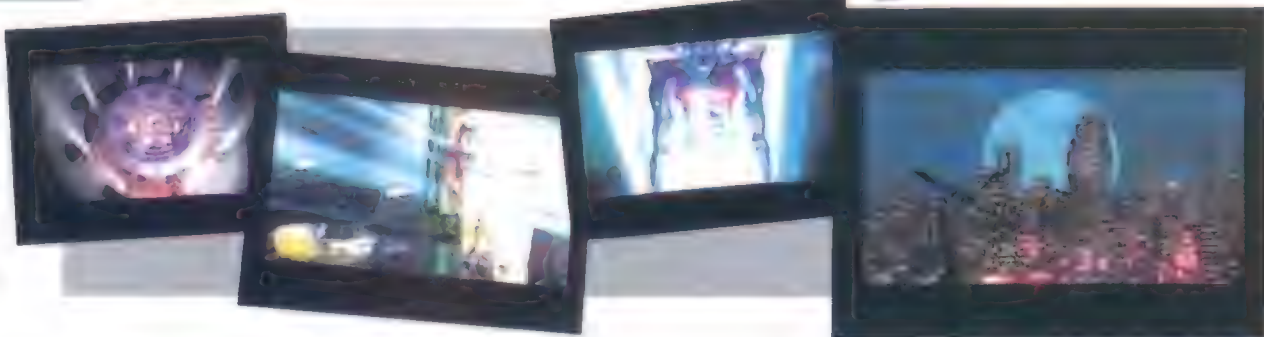
迫力の
映像を
見よ!

これがオープニングデモだ!!

今までのメガテンと大きく変わったのは、ゲーム内容だけではないぞ。オープニングデモもすごい!



まずはこの絵を見よ。これがデビルサマナーのオープニングデモだ。実写やCGを組み合わせた素晴らしいムービーは、ゲーム開始前のプレイヤーの心を盛り上げてくれるに違いない。期待して発売を待とう。

ゲームを
スタート
させると……

オープニングデモを見終わってスタートボタンを押すと、今度はゲームスタート前の説明デモが始まる。空中写真のような画面で主人公が住む街をとらえ、さらにはCGで主人公の家の中にカメラが入り込む。



ここから
ゲームが
始まる!!

両親と会話をかわす主人公が家から出かけると、ついにゲームがスタートする。

街の人たちの
会話シーンは
こうなる!

主人公が家から出ると、近所でいろいろな人に出会うハズ。今回はそのへんのシーンも紹介しよう。これが今回のメガテンの、基本的な会話シーンだと思っていいだろう。



悪魔との 会話に

新システム「スタンス」登場!

メガテンの楽しみのひとつ、悪魔との交渉に新しい楽しさがプラス。

悪魔を仲魔にするには、まずなにより悪魔と交渉し、悪魔を納得させなければならない。その悪魔との会話シーンに、新しい要素が加わった。「スタンス」と呼ばれるそのシステムがいったいどんなものなのか、じっくり説明することにしよう。

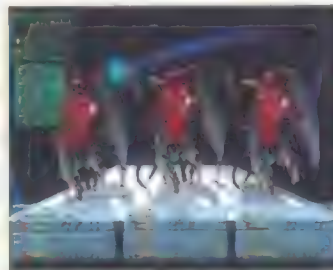
相手をセレクト

今までのメガテンでは、悪魔は同時に1種類か2種類しか出てこなかったが、本作はより多くの種類の悪魔が登場する。そこで、今回は話しかける悪魔をセレクトしなければならぬ。



「TALK」コマンドを使う

まず悪魔に話しかけなければいけない。ただしこの時点で、悪魔が無視したり襲いかかってくる場合が、前作までのようにあるかもしれない。話しかけるには、コマンドリストから「TALK」を選ばばいい。



そして交渉スタート

ここからが大切。悪魔からの質問や、こちらから悪魔へ話しかける言葉など、画面に表示される選択肢から選んで会話をする。



このへんが 「スタンス」しているぞ

さて注目のスタンスとは、一体どんなシステムなのか。まずプレイヤー側には、見えない「会話態度」というパラメータを設定し、それによって悪魔に対する選択肢が自動的に変わる。前号でも述べたように、今回の悪魔たちには性格付けがなされていて、いろいろな性格を持った悪魔がいる。プレイヤーのとり態度と悪魔の友好度、服従度が関係する。このことにより、悪魔に対する「態度」が変わるから「スタンス」というわけ。より現実味のある会話になるはずだ。

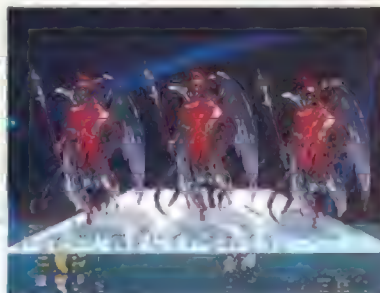
TYPE A



TYPE B



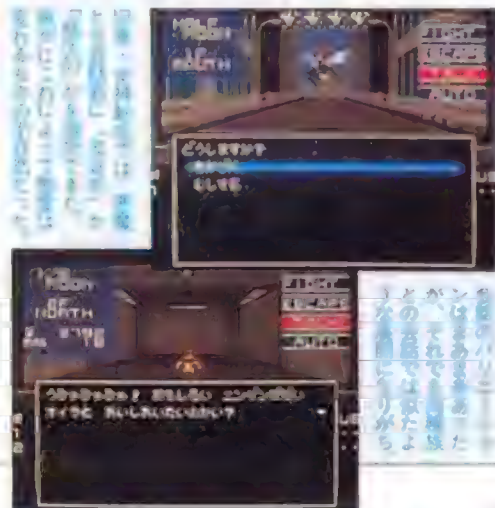
TYPE C



ちなみに

旧メガテンでは……

スタンスシステムが取り入れられる前にも、会話の態度を決めることができた。ただしその方法がちょっと違う。



わかりやすくなった悪魔合体

メガテンシリーズ最大の特徴であり、ウリでもある悪魔合体。今回のテーマは、ズバリ「わかりやすさ」だ！

悪魔と悪魔を合体させ、新たな悪魔を作り上げる「悪魔合体」は、メガテンならではの醍醐味。しかしシリーズを重ねるごとに、合体の法則が複雑になっていってしまった。そこで今回は新機能を盛り込み、ユーザーフレンドリーな合体になっている。これならメガテン初心者でも、十分楽しめるだろう。



合体
簡単

コロボツクル
+
ヤマノカミ
+
ザントマン



合体により
リ・ナンシー
かできた



ここが親切、合体の新機能はコレだ

わかりやすいったって、どのへんがわかりやすいんだ、という人はここを見てね。

合体表が見られる

今まで攻略本を見て調べていた、種族の組み合わせ表が、ゲーム中に見られるぞ。



悪魔検索機能

この機能はすごい。現在合体に使える悪魔で、どんな悪魔を作ることが可能なのかを、



コンピュータが調べてくれるのだ。これにより、無駄な合体をしなくてもすみ、効率よく望みの悪魔を作れるようになるだろう。

なんと
ソートも
してくれる



開発も最終段階に突入!!



総指揮
岡田耕始氏

本誌■新システムの「スタンス」を導入した理由をお聞かせください？

岡田■会話はプレイヤーが選択肢の中から答えていくんです。で、とった態度によって選択肢の数が変わってきて、必ずしも同じパターンで会話が繰り返されるわけではないと。それでもっと会話にリアリティのあるものにしようと考えられたものです。プレイヤーの立場的なものを、というこ

とで「スタンス」と名付けました。

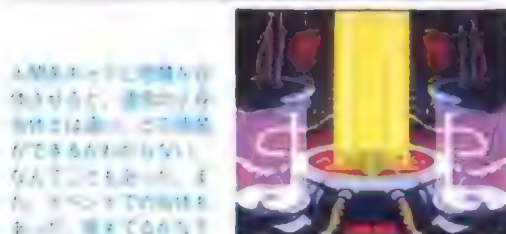
本誌■造魔も新しい試みですね。

岡田■本編と違ったストーリーを造魔用に持っていて、今回「邪教の館」改め「業魔殿」という施設があるんですけど、そこにいるヴィクトルが個人的に合体を研究しているって設定です。そこで合体した悪魔を、サマナーが召還すると造魔の設定で、古代王朝にそういう種族があって、その元となるアイテムがシナリオに用意されています。それを入手することで合体が可能になります。

特殊な合体もあるぞ

メガテンシリーズには、2身合体以外にもいろいろな合体がある。悪魔を3体使った3身合体、剣と悪魔を合体させて剣を強化する剣合体などなど。今回もいろいろありそうだ。

旧メガテンでは……



新システム「造魔」とは……?

これまた新システムの登場だ。これは古代日本文明王朝に存在したといわれる、人

造魔のステータス。自分で入力可能だし、わりと簡単で、ある程度はプレイヤーの好みで調整できることができた。これはかなりいい感じだ。



造の悪魔を作ること。普通の合体でできる悪魔と、なにが違うのか。実は全然違う。まず合体時に、自分で好きな名前をつけられる。その後合体しても、種族、名前などは変わらず、姿を変えて強くなっていく。また各悪魔に設定されている「忠誠度」も、最高レベルに設定されているので、最初から自由に命令を出せる。こりゃすごい!!

3Dダンジョンも完成間近!

メガテンのメインフィールドともいえる3Dダンジョン。ここでは買い物をしたり、会話をしたり、悪魔と戦ったりするほかに、トラ

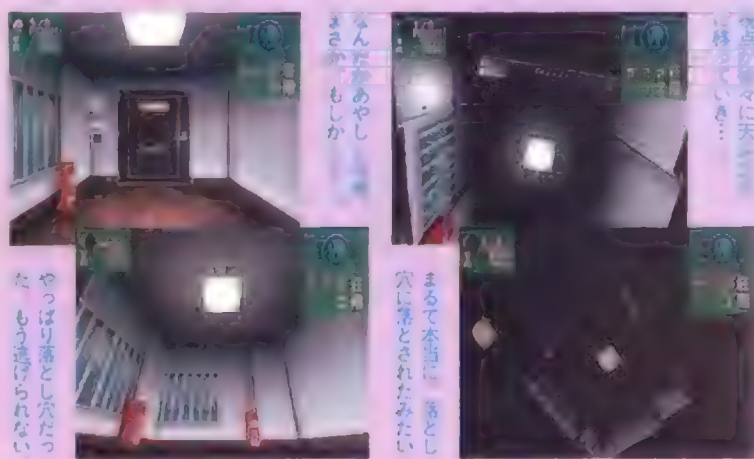
ップをかわすということも必要だ。旧作の3Dダンジョンにも多くのトラップがあったが、もちろん今回もプレイヤーを悩ませるトラ

テクスチャーを貼ったポリゴンを使用して描かれている3Dダンジョンも、完成が近づいている。

ップが盛りだくさん。うれしくないかもしれないが、その中からおなじみのトラップを紹介する。くれぐれも引っかけからぬように

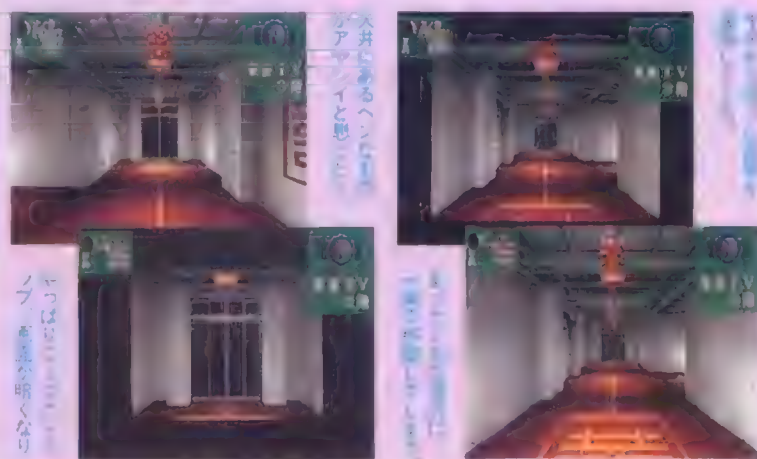
トラップ 落とし穴

旧メガテンでも、このトラップには困らされた、という人も少なくないはず。今回も期待通り(?)登場だ。ただし今回はさすがポリゴン。落とされていく様子もリアルに再現されている。



トラップ ワープ

これも旧メガテンでは、イヤなトラップのひとつだった。ある場所に入ると、まったく別の場所に飛ばされてしまうこのトラップ。避けるだけでなく、ときにはわざとハマることも必要かも



本誌■使用する魔法の系統とかを、コントロールできたりしますか?

岡田■できますよ。あと、力だけ上げるようにしたりとか……。

本誌■合体はシンプルになっているようですね。岡田■そうですね。複雑な方向にいったんで、前からもっと合体を楽しんでもらうには簡略化しよう。種族っていうのが大前提にあって、2身より3身のほうが強いものができるだとか、3身だけでしか作れないものもあるとか……。基本的

に、今回サターンで新しく女神転生ってのをやってもらいたいというのを非常に強く思ってますから、メガテン初心者でもすんなりとゲームが楽しめるようになんか気を遣いました。

本誌■インターフェイスをユーザーフレンドリーにということですね?

岡田■ええ、やはりそれを目指して。正直なところ、やっぱり今のRPGって、すぐ先に進めちゃうものがあまりにも多いと感じてるんです。だから今回の戦闘はただ経験値を上げるための作業的

なものじゃなくて、戦略とか戦闘の意味合いっていうのを重要視してます。マップのことですが3Dダンジョン自体も外伝的なものにしては広いものになっているんですよ。今回ヒルのマップはモンスターに占領される前後でダンジョンマップが変わってしまうというところもあるんで、なおさら広い。同じ建物でも違う構造になっている。まあ悪魔合体とかも、もちろんじっくりやりこみつつ楽しんでもらいたいんで、簡単に進めるってふうには、ならないと思いますよ。

FEDA リメイク! ~エンラム・オブ・ジャスティス~

登場人物のステレオタイプを否定した濃みがウリ

- やのまん
- 12月下旬発売予定
- 6,300円(予価)
- SLG・RPG
- 1人プレイのみ

完成度
90%

属性しだいで歴然と変わってくる解放軍の顔ぶれが楽しいんだな。

リメイク=安易な作りと受け取るなけれ

'94年にスーパーファミコンで発売された、「フェーダ」のリメイクとなるこの作品、もとはROMのゲームだったのだが、CD-ROMが標準のサターン版では、アニメデモの追加やグラフィックの大幅刷新、有名声優陣の起用など、もはやリメイクというのがもったいないくらい豪華になっている。そしてシミュレーションRPG(どんなゲームでもそうだが)の楽しさに大きく関わってくるキャラクターも、独特なセンスをもつ玉木氏がデザインした、洗みの光る魅力的なものばかり。次号こそそれらを中心に大々的にやりたいと思うぞ。

物語の中心となる2人の主人公と序盤の仲間

ドーラ
アインとドールの部下だったが、アインを追いかけて解放軍に加わった。弓が得意。

エル
魔法攻撃を得意とするエルフ。直接攻撃はできないが、初期では重要な戦力となる。

エリス
敵と刃を交えることはできないが、負傷した仲間を癒すことができるナース。

ブライアン
「フェーダ」の主人公は戦士。ある事件で極刑にされそうになったが脱走し、その後解放軍を率いていく。

アイン
ブライアンの考え方に賛同し、彼の脱走を手助けしたウルフリック。もう1人の主役ともいえる重要な存在。

反逆者の烙印を押されたブライアンが辿った道は?

今回はエリア1の最初の戦闘を例に戦闘システムについて説明しよう。序盤の軍勢はブライアンとアイン、ドーラの3人で「脱走兵」として扱われているが、シナリオが進むと「解放軍」として活躍することになるぞ。なお、途中で仲間が加わることがあるが、これは解放軍の属性(ロウ、カオス、ニュートラル)によってメンバーがかなり変わってくる。いづれ詳しく解説しよう。

移動マップ&戦闘シーンの基本的な流れ

エリア表示
ゲームの進行状況がわかるマップ。

移動マップ
移動する際のマップ。

ミッション確認
現在のミッションを確認できる画面。

街中のシーン
街中の様子を確認できるシーン。

部隊編成
戦闘時の部隊編成を確認・変更できる画面。

装備を強化
キャラクターの装備を強化できる画面。

リブラ値とは
リブラ値の概念と、その影響について説明。

戦闘画面
戦闘時の様子を確認できる画面。

戦闘開始
戦闘が始まる際の様子。

戦闘中
戦闘進行中の様子。

戦闘終了
戦闘が終了した際の様子。

戦闘結果
戦闘の結果を確認できる画面。

戦闘報酬
戦闘で得られる報酬を確認できる画面。

戦闘後
戦闘後の様子を確認できる画面。

そして戦闘を展開!

ガーディアンヒーローズ

今宵は内なる部分の深遠さを理解していただく

- セガ
- 1月21日発売
- 5,800円
- アクション
- 2人同時・6人対戦
- マルチターミナル対応

完成度

90%

編集部の(一部の)人間
は、昼じゃなく夜の2時
ごろメシを喰ってます。

5人のヒーローが初の勢ぞろい!

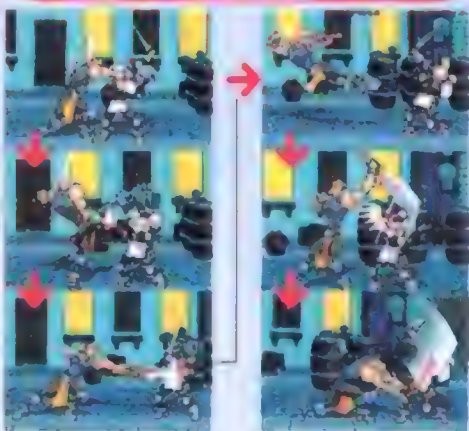
みなさん長らくお待たせいたしました! これまではイラストでしか姿を拝めなかった「ガーディアンヒーローズ」の主人公ハーンが、ようやくゲーム画面での登場です! そして大ポケ少女のニコレも初登場ということで、めでたく5人のヒーローが勢ぞろいと相成りました! とところで完成度はというと、もう90%にまでこぎつけており、あとは難易度調整などを残すのみ……かな? グラフィックについても順次修正が加えられていくそうなので、発売直前の記事は見た目のパワーアップにも期待してほしいです。ちなみに、対戦モードで使用できるキャラクターは全部で40種類という、とてつもない内容に決定した模様! このモードの仕様もそろそろ固まりそうなので、いずれ完璧な形で紹介する予定です。



ハーン・サムウェル

6Hの主人公で、ところどころでキザな言動も見られる。大きな剣を力まかせに振り回す豪快なパワー男。動きや攻撃が爽快というわけではなく、奥深い6人を出した後のガッソポーズが熱い!

豪快 / 6段連続技 /



ニコレ・ニール

ちやうど男の子のようだが、性格や明るく気楽で、普通。話しているだけでもコケてしまう大ポケ少女。攻撃力は5人の中で最も低く、まともに戦うとつらいが、唯一4人プレイ時に使用すると何かと便利。

転んでもタダではナントヤラ



セシナ・コルセア



三つ子姉妹の長女。赤い髪と赤い服が特徴。バクダンが大好きで、いつもバクダンを口にくわえている。バクダンが大好きで、いつもバクダンを口にくわえている。バクダンが大好きで、いつもバクダンを口にくわえている。



ランディ&エドワード



1人2役。あんなに可愛く、あんなに強くない兄弟とする少年。常に一緒にいる。魔の小僧エドワードは、赤い髪と赤い服が特徴。バクダンが大好きで、いつもバクダンを口にくわえている。バクダンが大好きで、いつもバクダンを口にくわえている。



イブシ・ギンジロウ



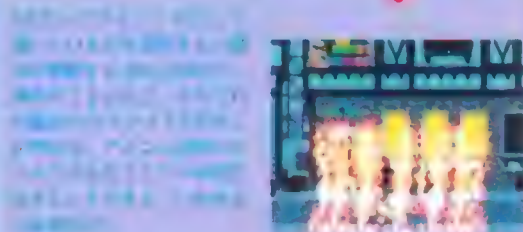
1人2役。あんなに可愛く、あんなに強くない兄弟とする少年。常に一緒にいる。魔の小僧エドワードは、赤い髪と赤い服が特徴。バクダンが大好きで、いつもバクダンを口にくわえている。バクダンが大好きで、いつもバクダンを口にくわえている。



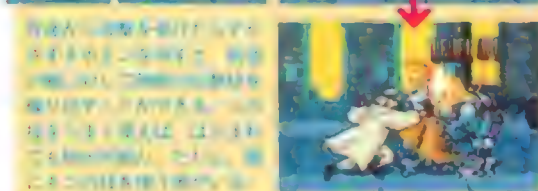
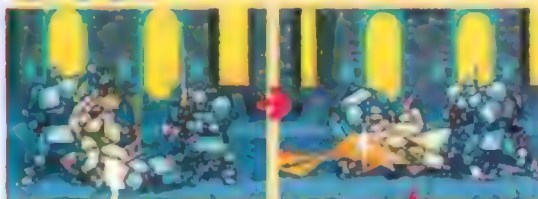
「GH」の操作はちょっと個性的 だけどいろいろできます

今までの紹介で幾度も「GH」が格闘RPGだと表現してきたが、肝心の操作系についてはまだ詳しく解説していなかった。ここでまとめて理解してもらおう。基本的にはメガドライブにあった「激闘白書」と似ていて、Aが強の攻撃、Bが弱の攻撃、Cが防御。その他のボタンが特殊な操作となっている。最初のうちは、弱・中・強のパンチ、キックという格闘ゲームに慣れている人には難しいかもしれないが、やり込んでみるとかなり多彩な戦略が楽しめるはずだ。

魔法を使用する (Zボタン)



反撃技 (後ろから攻撃された時にAボタン)

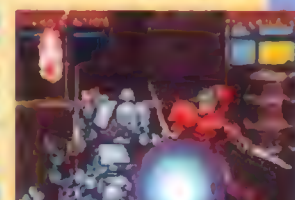
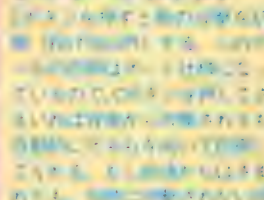


強・弱の攻撃

(A・Bボタン)

攻撃を防御

(Cボタン)

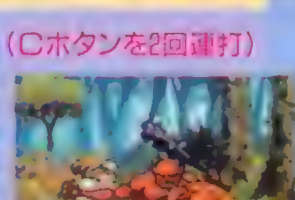
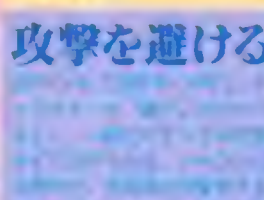
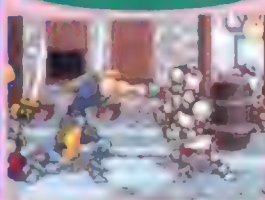


「強」の攻撃

リーチの長い「強」

「弱」の攻撃

リーチの長い「弱」

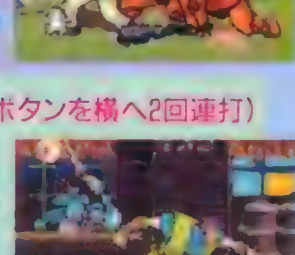
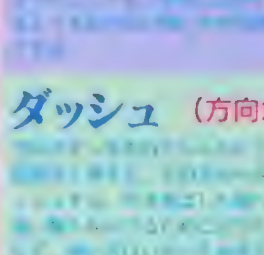
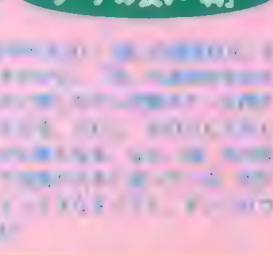
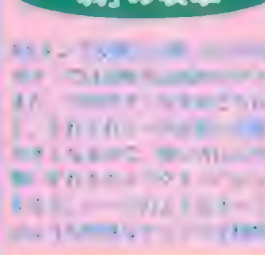


「強」の攻撃

リーチの長い「強」

「弱」の攻撃

リーチの長い「弱」

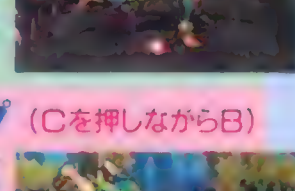
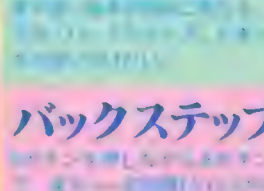


「強」の攻撃

リーチの長い「強」

「弱」の攻撃

リーチの長い「弱」

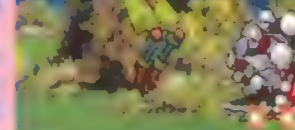
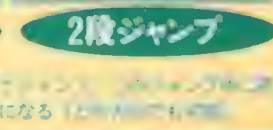
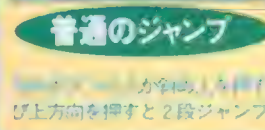


「強」の攻撃

リーチの長い「強」

「弱」の攻撃

リーチの長い「弱」

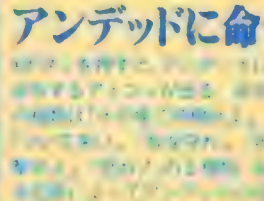
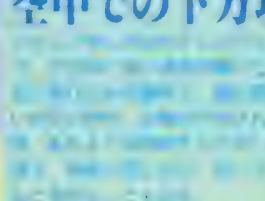


「強」の攻撃

リーチの長い「強」

「弱」の攻撃

リーチの長い「弱」

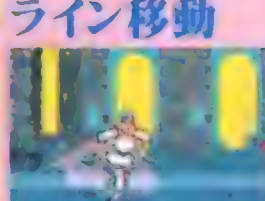


「強」の攻撃

リーチの長い「強」

「弱」の攻撃

リーチの長い「弱」

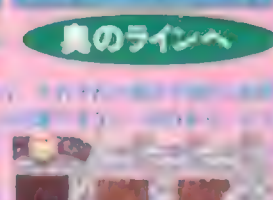
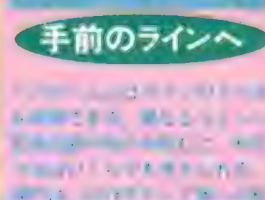


「強」の攻撃

リーチの長い「強」

「弱」の攻撃

リーチの長い「弱」

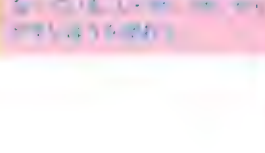


「強」の攻撃

リーチの長い「強」

「弱」の攻撃

リーチの長い「弱」



「強」の攻撃

リーチの長い「強」

「弱」の攻撃

リーチの長い「弱」

戦略の幅が広がる粋なシステム

「GH」には、実際に自分の手で操作してみないとわからない、ゲーム性を深める操作はいろいろ隠されている。ここでは、動画写真でその片鱗を見てもらいたい。

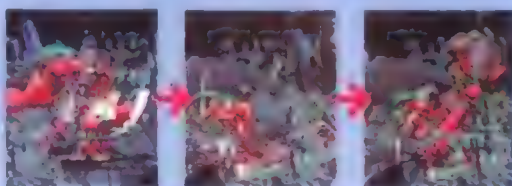
互いに攻撃を相殺できる

相手が攻撃してきたら、それにこちらの攻撃をうまく接触するように出すと、互いに攻撃を相殺することができる(防御とは違う)。ちなみに、両者の技のヒット数(攻撃が当たる数)が違う時は、多いほうの攻撃が撃ち勝つのだ。もちろん、ジャンプ中でも同じ要領で相殺が可能(これがやたらと白熱する/)。



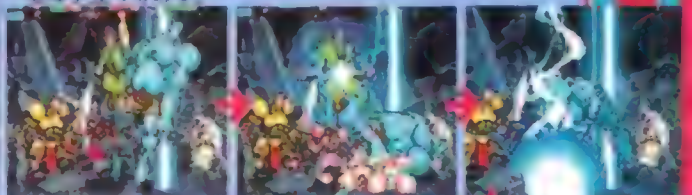
柔軟性に富む「追い撃ち」

敵を何らかの攻撃で吹き飛ばし、その体が落下したら、起き上がる前にさらに追い撃ち攻撃を当てることができる。また、敵の体が空中に漂っている間も追い撃ちは可能となっていて、工夫しだいさまざまなパターンでの連続攻撃が楽しめるのだ。



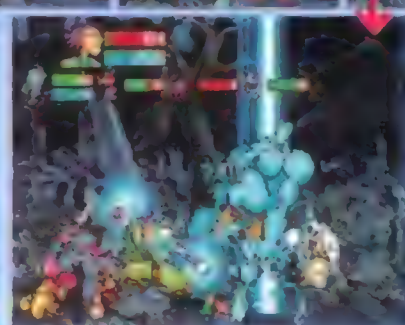
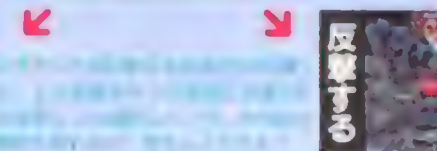
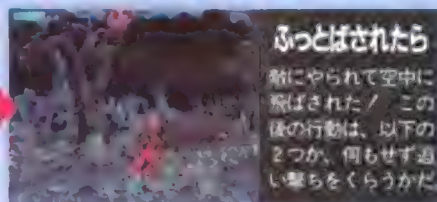
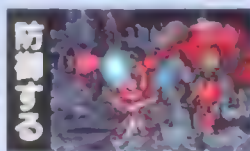
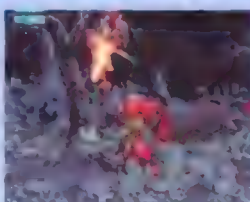
滞空中の自由自在な展開

たいいていの格闘ゲームは、ジャンプ中に技を出すか、上昇系の必殺技などを出すと、着地まで無防備となるが、「GH」では、そんな状況でもガンガン技を繰り出せるようになっているのだ。それゆえ、上昇系の技・落下中の攻撃・着地と同時に上昇系の技……という、スキのない攻撃パターンが構築できるのだが、それを破る手立でもある。



ダメージを受けてふっとばされても、すかさず反撃可能!

攻撃を受けて空中に吹き飛ばされたら、A、B、Cのどれかを押すと、地面に倒れる前に復活できる。A、Bボタンならそれに応じた各キャラの攻撃、Cボタンなら空中防御しながら着地となる。これは敵の追い撃ちをみすみす受けないための反撃手段という意味もあるが、さっきの「滞空中の攻撃」に対抗する手段でもある。当然、これは味方キャラだけでなく、敵もある程度強いやつは使ってくるので、安易な追い撃ちは返されるぞ(そのぶん、かけひきが楽しくなるからいいけどね)。



TREASURE MONTHLY

「お聴かせ」できないのが残念なほど、いいデキなのがサウンド。今回はサウンドプロデューサーのNazo? 鈴木氏に登場していただいた。

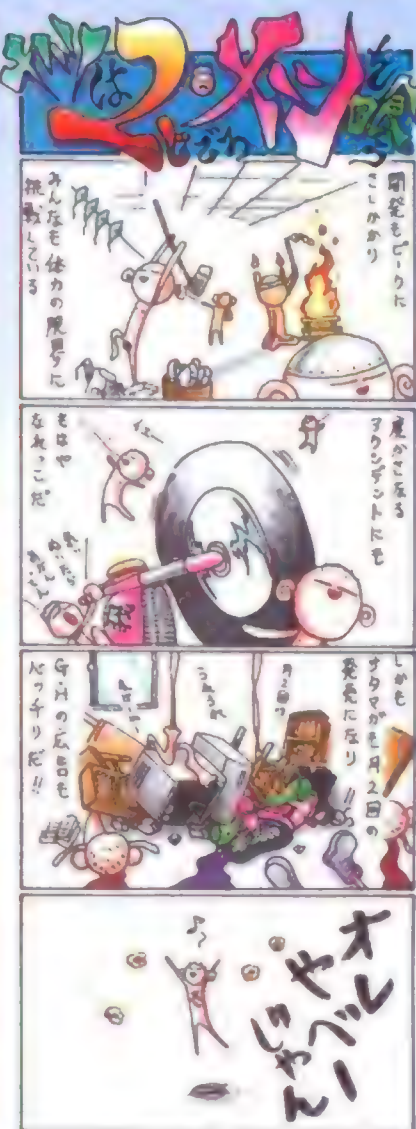
サントラCDも出てしまうのだ!

——トレジャーの、初のCD-ROMタイトルですね。
鈴木 カートリッジの時は、比較的ゲーム開発の進行と連動した作業が可能だったのですが、今回は初の試みとして「CD録音」の方法をとったため、レコーディングスケジュールなどの都合から、イメージ先行型の作曲、音創りでした。まあ、できうる範囲の努力はしたので、満足感があります。マニピレーターの松武秀樹さん、アレンジャーの入江純さんにも感謝しています。

——12月に、先行して発売のサントラCDの内容は?
鈴木 ボーカルアレンジバージョンが2曲追加されています(1曲は鈴木氏が歌う)。作詞を森雪之丞さん、及川眠子さんと超メジャーな作曲家さんに書いていただきました。作曲家の私としてはとってもウレシー!!

応援のハガキは

〒103 東京都中央区日本橋浜町3-27-6
平田ビル2F ソフトバンク セガサターンマガジン
「ガーディアンヒーローズ」係



ドラゴン・フォース

人情味あふれるシミュレーションRPG

●セガ
●来春発売予定
●価格未定
●シミュレーションRPG

完成度
60%

バックボーンがしっかりしているだけにプレイしがいのあるゲームだぞ。

1つの歴史を軸に繰り広げられるシミュレーションRPG

「ドラゴン・フォース」の背景には1つの変わることのない歴史が横たわっている。だから例え誰を選ぼうとも最終的には同じエンディングに行き着きはする。が、選んだキャラによって話の進み方、つまり各国王の考え方によって戦乱に対する考えも違うことから、シナリオが8通り用意されているのだ。最初に選べるキャラは6人、1度プレイし終わるとあと2人分のシナリオが追加される。要するに8回しっかり楽しめるのだ。これはかなりお買い得。要所要所に挿入されるビジュアルも凝っているしシミュレーションバトルもバッチリ、飽きることなく楽しめそうだ。



ここが
見どころ

人間関係が複雑

ゲーム中に登場する武将(キャラ)はなんと120人以上。それぞれがこの物語の中で巧妙に繋がりを持っている。彼らの関係は友情、愛情は当然のこと、尊敬、信頼、憎悪、ライバルなど多岐にわたっている。武将どうしの相性もかなり重要なポイントになりそうだぞ。

ゲームを彩る3大要素を検証する!

冒頭でも書いたが、ゲームの世界観はかなり壮大だ。もちろんただストーリーが緻密に構築されているだけ

ではゲームにならない。当然ゲームシステムその他あらゆる面で細部にまでわたって凝っているのだ。な

かでも下の3つのポイントはこのゲームの特徴とも言えるもの。これらを踏まえてプレイしてほしい。

王様どうしても…

王達の陣にもいろいろな感情が横たわっている。王様も人の子だっていうこと。



リアルタイムなバトルシーン

最大200人で行われるリアルタイムバトルは壮絶! 戦闘方式は簡単に言えば勝ち抜き戦。各々の武将が率いる5師団で最終的に勝ち残ればOKだ。敵がどういふ師団かも戦う前に見られるので、相手に合わせて師団を決めよう。また、敵を取り囲んだり戦略的な戦闘も可能だ。



必殺技 武将の必殺技とひと口に言っても、敵武将1体に対するもの、敵全体に対するもの、敵味方全体に影響のあるものなど様々な。



厚みのあるシナリオ&ビジュアルシーン!

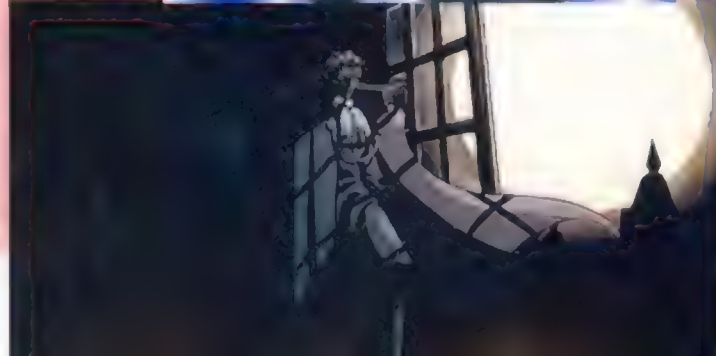
邪悪な雰囲気かそこはかなくなつたよう2人。彼らはいったい……。



ゲームは8つのシナリオが楽しめるが、もちろん進み方や間に入るビジュアルも違っている。ウエインを選べば女神アステアの啓示を受けていることを前提に進むが、他のキャラはそんなことは知らずにただ戦乱に巻き込まれていくといったぐあいだ。だが、誰でプレイしようとも矛盾せず歴史ののっとなっているのはさすが!

闇の住人ハイム・ヴァンパイアの力は強大だ。

浮かび上がる悪人の姿、物陰にどう間わってくるのか。



レジェンドラ大陸 各国の歴史と文化 その1

その昔、レジェンドラ大陸ではエルフ族、人間、獣人族が共存していた。が、邪神マドルクの反乱で起きた大厄災以後、種族の間に不信感が流れ、現在交流はほとんどない状況だ。現在の人々の暮らし向きは、普通に働けばさほど暮らしに困

らない程度。また生産に直接関わらずとも食べていける人も増え、それに従い職種の多様、貧富の差も出始めている。とはいえ8つも国があれば文化もそれぞれ。各国を順々に紹介していこうと思う。今回はハイランドとムーンパレスの紹介だ。

ハイランド王国

歴史と文化 ハイランド王国
地理院編纂

大陸南東部に位置し温暖で住みやすい気候の国。平野部では豊富に農産物が収穫され、西側の山麓部では盛んに放牧が行われている。生活は比較的裕福。国民も勤勉で、兵士達も規律を重んじることで有名である。また大厄災後最も早く再興を果たし国としての歴史も古い。特産物は小麦、牛、豚、チーズなどだ。



ウェイン



ティリス

ムーンパレス

歴史と文化 ハイランド王国
地理院編纂

大陸東部の森林の最奥に位置するエルフの国。首都ムーンパレスは三方が湖、唯一の陸路も迷いの森と恐れられ外交はほとんどない。しかも城自体も魔法でガードされている。そのため大厄災前の文化が残り、国民の文化レベルは大陸一である。長命で魔力にたけ、弓の技術も一流だが、人口増加率は非常に低い。

巨下道の人間関係

厳格なソマリオンと気さくで冗談好きなロウはソリが合わず衝突もしばしば。ニーナやリンクが仲裁役である。が、お互いを認め合い、信頼度も高いようだ。



巨下道の人間関係

軍の統率をするのは真摯なデュラン。正体不明のグレンも相当な実力の持ち主だ。今ではラインノールやモノアもエルフでないこの2人に全信頼を置いている。



ウェインの歴史

ゲーム開始時は前のハイランド王の善政によりよく統治されていた。が、ゴルダークの侵略に前後し王が暗殺され、ウェインが新国王となった。彼はゴルダークの侵略に対抗すべく決起するが、進軍の前夜にアステアの啓示を受けることに。邪神マドルクの復活という女神の言葉を信じ「星竜の八戦士」を探すことを念頭に進軍し始めたのだった……。ストーリーを把握するには一番のキャラ。彼を選ぶとアステアの啓示のビジュアルも見られるぞ。



妙な儀式が立ちこめる。彼もゴルダークの被害にあっていたのか

ティリスを啓示と

ゴルダークの侵略に前後しここでも国王が崩御、国民投票によりティリスが女王となった。魔力を持つ彼らはすでに邪神マドルクの復活やアステアが誰かに啓示したこともうすうす感じている。また彼女を選ぶと前女王のファラの姿も拝める特典付きだ。

また女王の座に不慣れなティリス、エルフ達の頭なな心をほぐし、どう対処していくのか



この世界の職業

キャラ数が膨大な分、職業も多い。各職業はナイト、ナイトマスター、キングなど3つにランク分けされる。ともかく職業をしっかりと覚えておきたい。

戦士 ロウ
リンクなど

剣もしくは斧などで戦う者。自由奔放な者が多い。魔法は持たないが衝撃波などはある。

騎士 ソマリオン
グレンなど

忠誠心を持ち戦う者。実際は階級としての意味合いが強い。往々にして部下には寛大だ。

精霊使い ライオーネ
など

精霊と意思を通じ友情、信頼、契約などでその力を借りる者。火や水の精霊の召喚が多い。

魔導士 ラインノール
ソフィーなど

世に満ちあふれる見えない魔力を自分の精神力を媒介に利用する者。エルフはこれに優れる。

僧侶 ニーナ
モノアなど

神に忠誠を誓い、神より与えられた力を源に魔力を使う者。回復や召喚魔法がほとんどだ。

モンク ライザック
ユイカなど

神に忠誠を誓い、自らの体を鍛えることで困難を克服しようとする者。武器は使わない。

サムライ ホウライ
バクラなど

刀を用い軽装備で戦うイズモ国独特の兵士。忠義を重んじ士気も高い。魔法はまれである。

ニンジャ シオン
シロウなど

サムライよりさらに軽装備で卓越した技を頼りに戦う者。集団としての行動力は今一步。

獣戦士 ラギ
バギなど

獣人族の戦士。鍛え抜かれた体と俊敏さをもって斧などで戦う。策を用いるのは不得手だ。

盗賊 ロック
ヒルダなど

文字どおり盗賊。器用さ、俊敏さに優れるが指揮官の才はない。しばしば特殊能力を持つ。

他に...

華人、ヴァンパイア、ファンタムなど。

Dragon Force

Scramble

第1回

ドラゴンフォース
情報缶

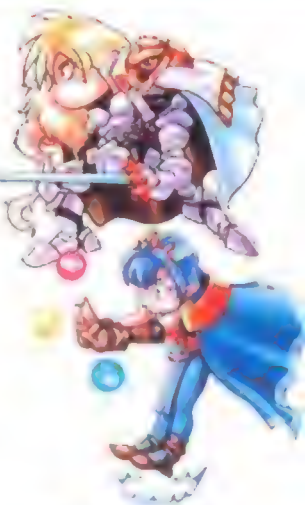
いよいよ新コーナー発足だ！
「ドラゴン・フォース」を数倍
楽しめるウラ話を大量暴露。
発売まで追っかけ続けるぞい！



見せます！ 出します！ NEWS 満載のコーナーいよいよ始動！

速報から2カ月。早くもこのゲームが気になっている読者も多数いる模様。しか〜し！ セガ陣営も開発者を幽閉しつつ制作してはいるものの(ウソ度50%)、思い入れもあってか発売が少々先送りになってしまった。ということで、せっかくなんで

これを機にゲームコーナーでは紹介しきれない裏設定をこのコーナーで徹底網羅していこうというわけだ。もちろんこれを読めば裏事情もカンベキ、開発者が徐々にゾンビ化してゆく様も見れるというわけだ。さあ楽しいコーナーの始まりだぞ〜。



ノルの語る世界の歴史

第1回(創世記)

世の始まりとともにある言葉

「トゥールとともに世界は始まり、
またトゥールとともに滅する。
トゥールとは、すなわち世界なり。」

トゥールはその体から、
6人の女神と、6人の男神を創り。
ゆえにトゥールは眠りたもう。

女神は塵より星々を創り、
男神は星々を塵に還す。
塵は星々を創り、星々は塵に還る。

まず惑星の成り立ちを講義
せねばなるまい。数多の星は
トゥールが創られたもの。ハ
ースガルドとて同じことじゃ。
語り継がれた聖なる神話じゃ。



ハイランド国の守護、ノル
リ繰り返る歴史

星竜は星を司り、
女神とともに星を創り、
男神とともに塵に還す。

6人の女神と、6人の男神が眠りにつく時、
トゥールは、新しきトゥールを創るために
目覚め、そして最後の眠りにつきたもう」

はりきってるな10/5~10/24

泊まり明けの朝、この原稿を書い
てます。会社の床で寝るのも今日で
何回目か？ ああ、バン吉くん(企画
担当)がやって来た。そして、いつも
のように騒ぎ出しました。こうして
「ドラゴン・フォース」チームの1
日がいつものように始まります。

遅れ気味だった仕事もようやく軌
道に乗り、非常にいい感じです。あ
いかわらずスケジュールはキツキツ

ですが、盛り込む遊びや絵的な要素
はなかなか楽しみなもので、やってい
て疲れを忘れさせてくれる、ってな
感じです。

最近ではジュノーン様を制作しつ
つ、秘密の何か(何でしょう?)をデ
ザイン中です。秘密ですけど期待し
てください(?)。あ、バン吉くんが
呼んでる。そんじゃあ、また！

*開発さんも大変です。毎日床で寝
ななきゃなりません。ダンボールを敷
いて寝袋に入ると快適ですよ。(編)



オレのすべてを見せてやる!

Dragon Force
Scramble

～ウェイン編～

はじめまして、ウェインです。僕は小さい頃はハイランドの辺境のエルフの森近くで育てられたんだ。国内外の政治情勢に巻き込まれたり僕自身が暗殺されないため、そしてやがて王位を継ぐ者として民衆の生活を肌で知る必要があったからなんだけど。ティリスと会ったのもその頃で、2人とも親と離れて寂しかったせいかよくこっそり遊んだな。

先日父上が暗殺された。もちろん悲しい出来事だったけど、僕には新国王としての義務がある。悲しんばかりいられないよね。正直言って僕に王が努まるか不安だ。けど僕の国、そしてレジェンドラの平和はこの身に替えても僕が守るぞ!



データ

本名：
ウェイン・アルマリーク
年齢：17歳
身長：176cm
体重：65kg
3サイズ：??? 逆三角形のスポーティーな体
視力：両方とも1.5
性格：郎らか・真面目、熱血漢
殺し文句：「レジェンドラの平和は僕が守る!」



ドラゴン・フォース・カルトクイズ

毎月のおさらいを兼ねたクイズ。Q5以外の答えは記事を読めばわかるぞ。

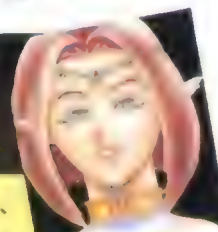
- Q1 ウェインの本名は何でしょう?
- Q2 レジェンドラ大陸のあるこの惑星の名前は?
- Q3 ハイランドの特産物は何? (本誌記事参照のこと)
- Q4 ムーンバレスの女王コンテストで勝ったのは誰?
- Q5 ムーンバレスのエルフ族達の主食は何?

*毎回Q5だけはその号ではわかりません。連載中にわかります。このQ5の答えを覚えておくといいコトが!?

次号予告

次号のキャラ解体新書ではみんなのアイドル、ティリスが登場。彼女の秘密が今明らかになる!? ノルンの講義も徐々に彼のペースに。お説教にならないきやいいけど……。その他コーナー盛りだくさん。見逃さないでね!

女王様に何でもお聞き!



「ライオーネ様。僕は、あ、あの、ティリス様に惚れてしまいました。いったいどうしたらよいのでしょうか。」

神奈川県・南雲靖士 (29歳)
独身・肉体労働業

ラ：誰に惚れたって!? なんであたしがそんなこと教えてやんなきゃなんないのよっ! 失礼ね、もう! だいたい本当ならあたしが女王なはずで、あんなヤツなんか…… (以下略)。



お便り&イラスト募集

このコーナーは読者とスタッフを結ぶ掛け橋です。ゲームに対する要望やイラストなど熱烈歓迎! どんどん送ってね。〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3 ソフトバンク株式会社「セガサターンマガジン」編集部「ドラゴン・フォーススクランブル係」まで。よろしく!

バン吉&ハッシーの欲しがりません勝までは!

はっしー(以下は)：はじめまして、はっしーです。バン吉(以下バ)：ガハハハッ! オレがバン吉だッ! みんな、よろしくな! は：……。今回はコーナー第1回目ということで、このゲームの由来などを紹介しようかなと。



バ：なんでこのゲーム作ろうと思ったんだっけ? は：僕はシミュレーションが好きなんだけど、最近いちいちユニットをマスに合わせて動かすのがかったるくて。で、勝手にキャラが戦ってくれちゃうゲームが欲しいな。しかも画面いっぱいキャラがごちゃごちゃ動いた

ら楽しいな、って思って。バ：ほうほう、それで? は：で人物関係もいろいろあって、いきなり戦場で「あっ、あなたは生き別れのお姉様!」ってイベントも楽しいかなと。バ：オレ様がイベント作るなら「雲に生きるさすらいの戦士」だな。オレ様に似てカッコいいだろ。は：いるいるバン吉みたいなの。敵の女に目がくらんでこころ裏切る、人呼んで「さすらいの浮気者」。バ：……。お、おのれ、いつの間に。ぬかったわ! は：とにかくいろいろ詰まっていますのでよろしくね。バ：うおおお! 絶対に愛の戦士を作ってやる!



機動戦士ガンダム(仮)

このソフトは32ビット級の内容を持っているのか!

- バンダイ
- 発売日未定
- 価格未定
- アクション
- 1人プレイのみ
- 全年齢推奨

完成度

80%

キッチリとモデリングされたモビルスーツは一見の価値ありっすよ。

モビルスーツの美しいアクションを見よ!

横スクロールのシューティングアクションとして登場予定の「機動戦士ガンダム」。ユーザーの期待度も高くなってきているが、中でも、思い入れのある世代にとっては、「ファーストガンダムらしさ」が非常に気になるところだろう。

言うまでもなく、ガンダムの魅力はモビルスーツとストーリーによるところが大きい。この2点をふまえた上で、サターン版「機動戦士ガンダム」の特徴を5つのポイントに分けて解説しよう。ガンダムファンによって作られた、ガンダムファンのためのゲームを見よ。

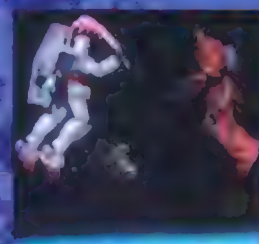


ココがGUNDAM

モビルスーツアクション

ゲーム中のモビルスーツキャラクターは、それらしい動きを見せてくれる。通常はビームライフルを使用。あの「音」もバッチリ再現だ。敵が近づいている場合は自動的にビームサーベルを使ってくれるなど、心遣い演出もある。

ビームライフルを撃つ

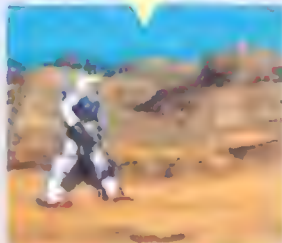


ビームサーベルを使う

こんな装備もある

ガンダムの装備は、戦術マップ画面で変更可能。標準装備のバルカン砲など、右のような武器も使える。ビームジャベリンとはマニアックな

バルカン砲



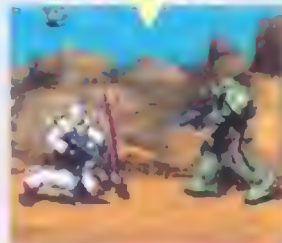
ハイパーバズーカ



ビームジャベリン



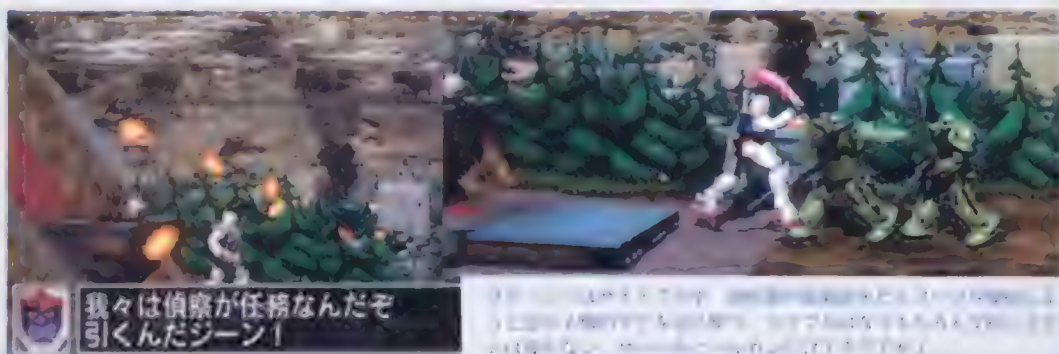
シールド



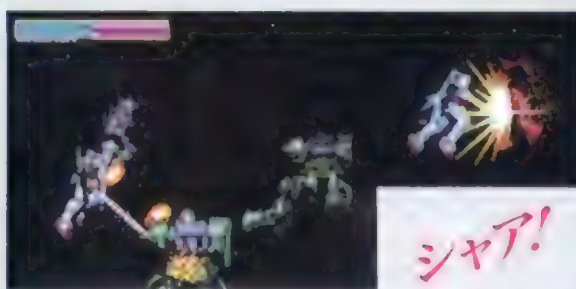
ココがGUNDAM

ファーストガンダムを再現

ゲームは、ファーストガンダムの展開に合わせ、ポイントとなる12ステージで構成されている。要所ではカットインやメッセージもナレーション付きで挿入され雰囲気もバッチリ。あとは君の胸で、ガンダムらしい戦いを再現しよう!



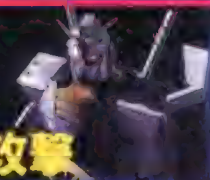
我々は偵察が任務なんだぞ
引くんだジーン!



シャア!



ココがGUNDAM



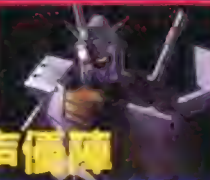
ニュータイプ攻撃

主人公の少女アムロは、戦艦を乗りこえつら
にニュータイプへと進化する。その過程を
ゲーム中に再現。決死攻撃では閉ざない画面の
奥や手前にいる敵に対して、攻撃を仕掛けられ
る「ニュータイプ攻撃」がそれだ。



11. 下列各句，没有语病的一项是（3分）
 A. 在《中国好声音》的舞台上，选手们演唱的动听的歌声，赢得了观众的热烈掌声。
 B. 通过《中国好声音》的选拔，选手们将赴《中国好声音》年度盛典，为大众演唱劲歌。
 C. 《中国好声音》不仅让选手们的歌声传遍千家万户，而且让他们收获了更多观众的喜爱。
 D. 《中国好声音》不仅让选手们收获了更多观众的喜爱，而且让他们们的歌声传遍千家万户。

ガンダム



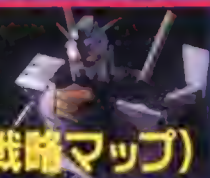
オリジナルの声優陣

映画のガンダムがオリジナルを再現したように、この作品もゲームというメディアに合わせて再構成されている部分がある。だから、セリフが多少変更されたり、機体設定が入ったりするのだが、それを担当する西澤博は完全にオリジナルと同じ、違和感なくゲームを楽しめる



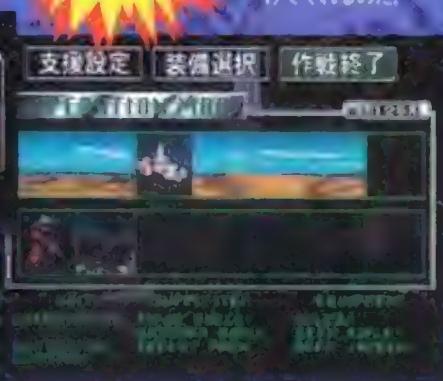
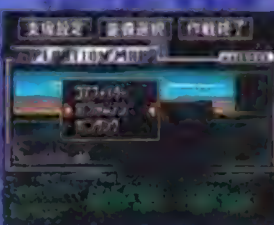
15年以て

ココがGUNDAM



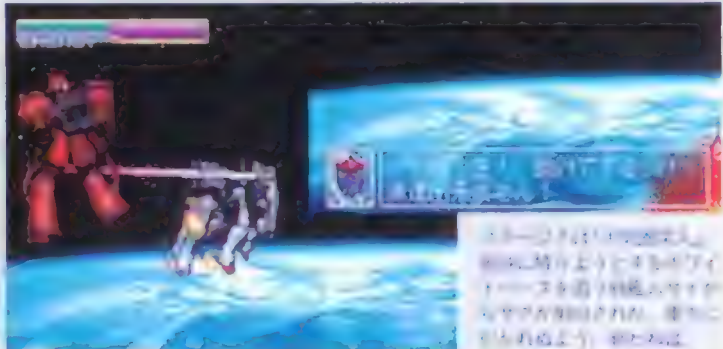
支援システム(戦略マップ)

「サイド7」を出航したところ（ステージ1の後半）で、戦略マップが表示される。ここでは、他のモビルスーツやコアファイター、それにホワイトベースによる援護を求めるポイントを、各1カ所ずつ決めることができる。ただし、ホワイトベース（登場はしないが……）の防衛力が落ちてしまうことに気をつけたい。



支那を
たのむ

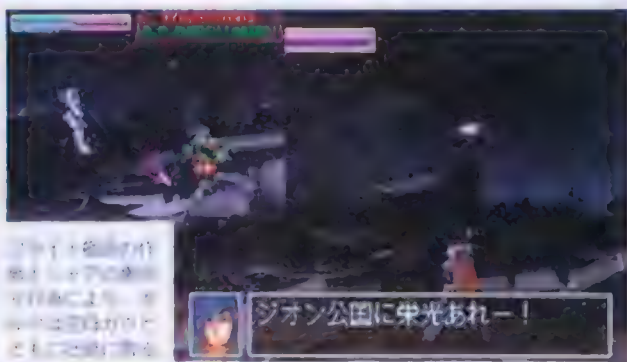
支援するモデルズーツを決める。その場所にガンダムが到着すると、支援機も現地に駆けつけてくれるのだ。

[illegible][illegible]

2007年12月25日、第14回臨時株主総会を開催し、定款第10条に基づき、2007年12月25日現在、東京証券取引所第1部上場銘柄として、東京証券取引所へ上場届を提出し、2007年12月26日より東京証券取引所第1部上場銘柄として上場した。



やってやる！
夢のモデル・フーズがあなただっ



ジオン公団に栄光あれー！

[illegible]

ドラゴンボールZ 真武闘伝

デュアルスクリーンシステムここに極まれり!

- バンダイ
- 11月17日発売
- 6,800円
- 対応機種: Saturn
- 2人対戦あり
- 全年齢推奨

完成度
100%

原作の連載は終わってしまっただが、サターンでの闘いはこれから始まる!

総勢27キャラクターの熱いバトルが今、始まる

ついに完成した「ドラゴンボールZ 真武闘伝」。27キャラクターが登場し、原作では叶わなかった夢の対戦を繰り広げることができる。戦闘システムはおなじみのデュアルスクリーンだが、今回はさらに奥行き概念が加わり、より広いフィールドでの戦闘を実現。原作の迫力を欠くことなく白熱するバトルが可能となっているのも魅力だ。また、武道家達のアクションも大幅に増え、戦略性が増した。今回は全キャラを総チェックだ。

立体空間バトルを演出!



ローディング中のウレシイ配慮

キャラクターを選ぶと、データを読み込むのはCD-ROMマシンの宿命。だが、この待ち時間に画面上には、選択したキャラクターの技コマンド一覧が表示される。こういう細かい配慮はうれしいね。



キャラクター紹介 PART1



スーパーサイヤ人 プラスα グループ

サイヤ人の能力を引き継ぎ、超人的なパワーをいっしょにした、もつれ子達がいっしょなグループ。また、ナメック星人のピッコロと、なぜか仲間を組んでいる。また、スーパーサイヤ人キャラクターも



孫 悟空



スーパーサイヤ人形態で登場の主人公孫悟空。標準的なバランスを持つ武道家だ。デモ必殺技の「かめはめ波」を近距離で出すこともでき、さらにボタンを押し続けることでより強力なものを撃てる。



孫 悟飯



孫悟空の息子、孫悟飯。父との修行の末、スーパーサイヤ人に変身できるようになった。身の丈は小さくリーチも短い、中身はスーパーサイヤ人。パワーは悟空並みにある。体力では父を上回る。



孫 悟天



悟空の息子で悟飯の弟。見た目はただの子供だが、この時点でスーパーサイヤ人の能力を開眼している。父親に伝授された「かめはめ波」は強烈な威力で、父親すら大ダメージを受けるほどだ。



凶戦士ベジータ



魔導師バビディに心を支配され、奥の奥に目覚めた最強形態で登場のベジータ。自己流の「ファイナルフラッシュ」「ピックバンタック」といったデモ必殺技と、究極の必殺技が超強力だ。



トランクス



幼少の頃のトランクスベジータとブルマの息子であり、孫悟天同様、幼少の頃からスーパーサイヤ人に変身可能。対空になる必殺技を多く持っているが、体が小さいので攻撃力は苦戦を強いられるかも。



TRUNKS



原作では未来から訪れた謎のスーパーサイヤ人として登場した、青年時代のトランクス。幼少の頃に比べると技が高度になり、破壊力を増した。特にコンビネーション技を得意とし、攻撃の要となる。



ピッコロ



数々の融合を経て、爆発的に実力を上げたピッコロ。かつては世界征服を目論む大魔王であった「ダッシュアップ」など使い勝手のよい実用系の必殺技を体得していて、スピード感ある戦術が得意。



超サイヤ人3 孫悟空



スーパーサイヤ人の上のさらに上をいく、究極形態の悟空。サイヤ人の王子ベジータすら成し遂げられなかった形態だ。必殺技の破壊力、スピードともに文句のつけようがないほどスーパー。



Mr. サタン



世界チャンピオンの武闘家。いつも悟空達の手柄を横取りしていて、夢の良さは天下一だ。そのサタンの実力が明らかに、「スーパーサタンボム」などの技は魔人ブウやベジータ達に通じるのか!?



格闘が
苦手でも
OK!

Mr.サタンモードが さらに 熱い!

約束の金、渡さなければ病院送り……

“天下一武道会”の決勝戦、18号に2,000万ゼニーを渡す約束をして優勝を手に入れたワシだったが、そんなお金は急に用意できなかった。さらに1週間待ってもらう代わりに、1億ゼニーを払うなどという、とんでもない失言をしてしまったのだああ。うーむ、武道大会の賭けで儲けるしかっ!



というわけで作戦開始!

ゲームは簡単。1対1で戦う格闘家のどちらが勝つか予想して賭ければいい。その賭けた選手が勝てば、賭け金の倍額が支払われる。ただ試合をぼーっと眺めているほど我々がサタンは甘くない。左図のアイテム類を駆使するなど、様々な策略で、賭けた選手を有利に仕向けるのだ。もちろん、アイテムの種類や使うタイミングにはコツが必要だ。そして、試合終了時にサタンを待つのは……。

これなら格闘が苦手なユーザーも「DBZ」の世界を楽しめる。みんなで大笑いしてくれ!



双方どちらかの選手に贈り物ができる。体力アップ、パワーアップ、攻撃力ダウンの中から一品選んで相手に贈ろう。その行為が成功するか失敗するかは、スロットで決定するのだ。



双方どちらかの選手の控え室の中に訪問できる。訪問が成功すれば、体力、パワー、攻撃力、防御力のいずれかを上昇させることができる。ゼニーを贈る選手を訪問し、パワーアップを図ろう。



サタンが自ら神様(デンデ?)にお祈りを捧げる。その内容は試合中の体力アップや、硬直状態、ステージの爆発だ。成功すると、それらのどれかが本場にかかる場合がある。儲ける者は救われる!?

勝たせる アイテム一覧

下にあるアイテムを活用し賭けた選手を助け、敵選手を妨害しよう。まずは、その効力を覚えよ。



バナナの皮

ステージ上に投げ込むアイテム。この上に乗った相手は滑って転倒する。



ピストル

直接攻撃するアイテム。一発のダメージは微々たるものだが命中率は高い。



地雷

バナナの皮同様にステージに投げ込むアイテム。これを踏んだ選手は大ダメージ。



ハーベル・ハム・テンドリンクA

贈り物のアイテム。選手の体力を上げるのに効果的。贈った選手に差し入れた!



体力回復薬

ステージに投げ込むアイテムで、取得した選手は体力を10程度回復する。



パワー増幅液

ステージに投げ込むアイテムで、取得した選手はパワーを10程度回復する。



フラッシュライト

直視した選手の動きが止まる。止まっているうちにアイテムを投げる手も……。



フルーツ・お花・栄養ドリンクB

こちらも贈り物のアイテムで、選手のパワーを上げるのに効果的。



体力回復薬α

ステージに投げ込むアイテムで、取得した選手は体力を30程度回復する。



パワー増幅液A

ステージに投げ込むアイテムで、取得した選手はパワーを30程度回復する。



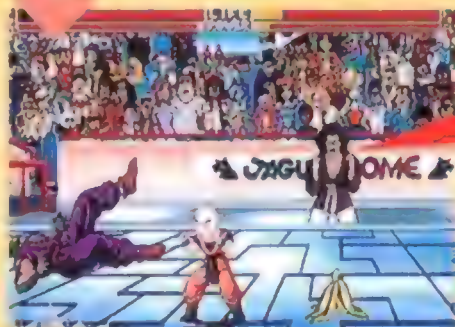
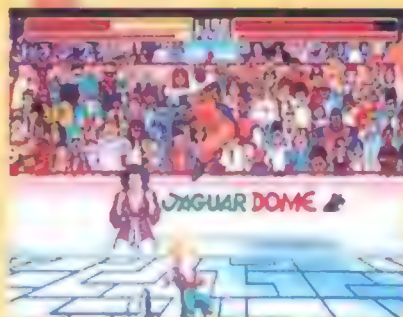
ダイナマイト

ステージに投げ込むと爆発する。その爆風に触れるとかなりのダメージを受ける。



マクラ・酒・青い花

贈り物のアイテム。選手の攻撃力を下げるのに効果的。対戦相手に贈り込もう。



格闘王サタン様の力を思い知ったか!

果たして彼の運命やいかに!?

ダライアス外伝(仮)

この冬サターンで体験する精神世界の旅

- タイトル
- 12月22日発売予定
- 5,600円(税別・予定)
- SHT
- 2人同時プレイあり

完成度

80%

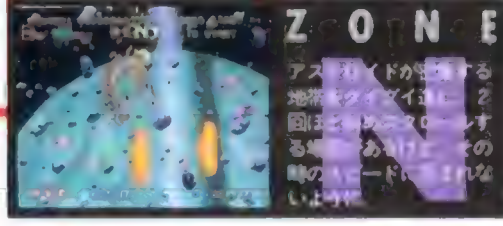
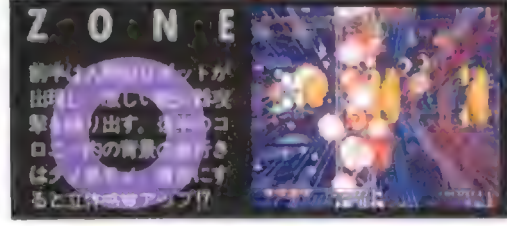
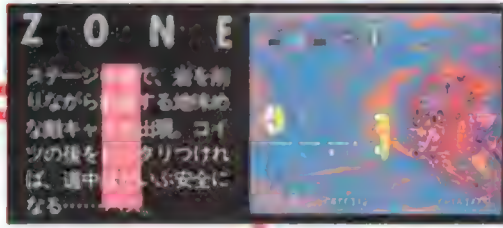
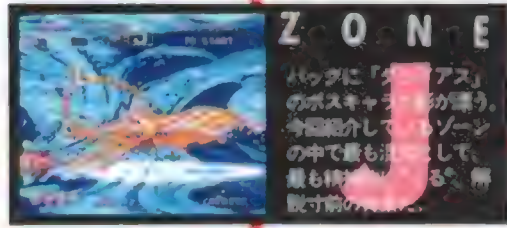
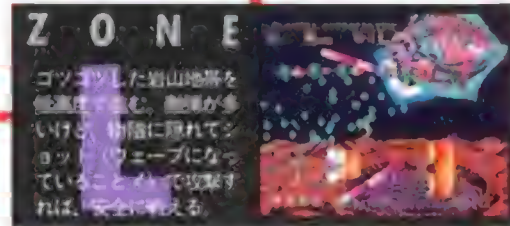
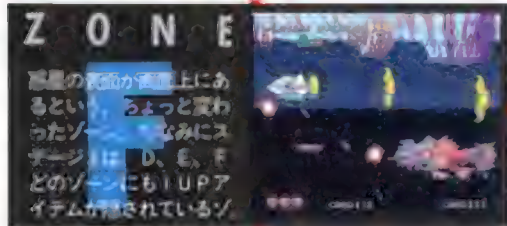
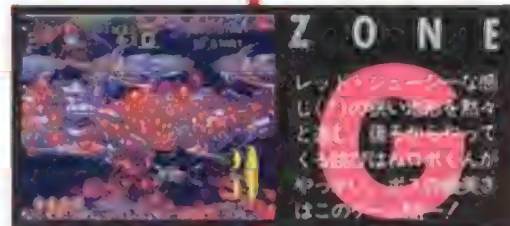
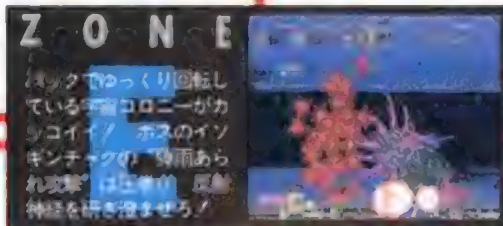
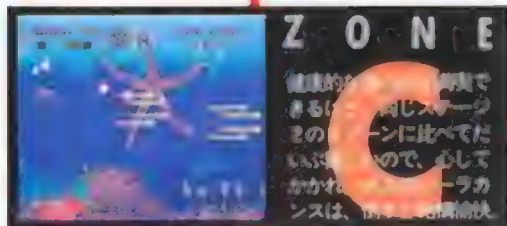
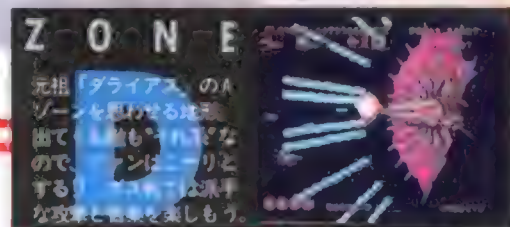
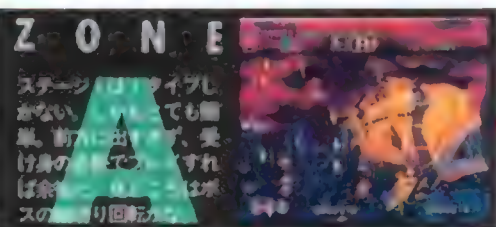
アーケード版の“感触”をそのままに再現する移植作品。マジでいけまっせ。



ゲームバランスは緊張と弛緩のメリハリが効いている。極彩色を生かしたグラフィックも美しい。シリーズ前2作の反省点が生かされているパワーアップシステムは、あるひとつの完成形ともいえる。しかし「ダライアス外伝」はそれだけではない。プレイを繰り返すたび、押し寄せる感情の波に素直に従ったとき、自分自身の中の「何か」が目覚める……かも!?

STAGE1~5ダイジェスト

ゾーン分岐のステージ構成は「ダライアス」シリーズの大きな特徴のひとつ。1度クリアしただけではこのゲームの奥深さはわからないぞ。



北斗の拳

第3の北斗にケンシロウが立ち上がる!!

- バンプレスト
- 12月22日発売予定
- 5,800円
- ADV
- 2人対戦モードあり

完成度
85%

もう昔なつかしいマンガになった北斗の拳が、今サターンで復活するっ!

第3の北斗にケンシロウが立ち上がる!!

サターンで「北斗の拳」が復活する。物語は、原作のその後の世界が舞台となっており、リンとバットが結婚する場面から始まる。そこに闇の北斗と名乗る集団が現れ、リンを連れ去ってしまう。それを知ったケンシロウが、再びバットの前に現れる……。というのが序盤の展開だ。アドベンチャーに斬新なバトル要素を加えたこのゲーム(ムービー!?)、今回はバトルシステムをメインに紹介する。

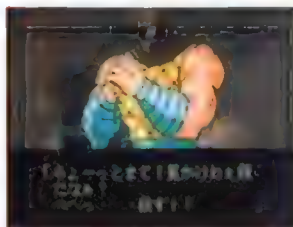
ゲームの流れ

下で紹介しているのが、おおまかなゲームの流れ。この繰り返しで、ストーリーは展開していくぞ。やはりバトルモードが展開のカギになる。アタック!



①ビジュアル情報収集

ビジュアルシーンで物語が展開し、移動シーンで情報収集をしていく。ビジュアルシーンをよく見ていないと、話の展開がわからなくなるので、注意しよう。バットの他にも、なつかしの対面がある!



②敵出現!!バトルモード

移動シーン中で登場する敵は、主にザコ級のキャラだ。それほどこずする相手ではないだろう。だがボス級のキャラはかなり強いので、心して戦うように。相手の技を見極めて攻撃の順番を組み立てていこう。

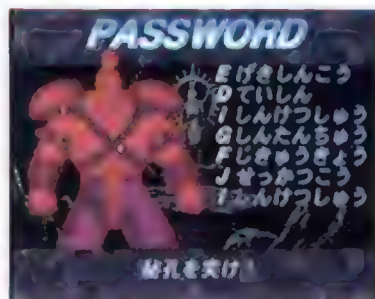


③ストーリーに戻る

バトルに勝利すると、新たな展開が待っている。このようにストーリーは展開していくのだ。全部で6章あるこのストーリーだが、はたして君は最後に待ち受ける暗黒の北斗、ゼンオウまでたどり着けるか?

バトルごとに出るパスワードをチェック!

バトルで敵に勝利した後や、各章の終わりには、パスワードが表示される。これをメモしておけばストーリーモードをどこからでも始めることができるぞ。アタァ!



パスワードをコマメにメモるべし!!

VSモードはパスワードを入れろ!!

パスワードのもうひとつの使い方は、対戦モードだ。このモードで入れることにより、そこまでのストーリーに登場した主要キャラクターが使えるようになっていく。ホウッ!

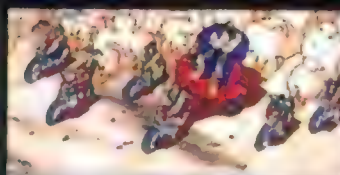


ストーリーが進めばキャラも増えるぞ!

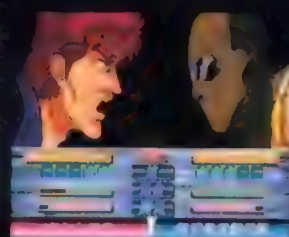
幸せな2人を襲う暗黒の北斗とは!?

第1章 暗黒の北斗動く!

リンを連れ去った暗黒の北斗を追い、ケンシロウの新たな旅が始まる。ここでは、その第1章のあらすじをビジュアルを含めて紹介していこう。もちろん、実際にはこの十数倍ものビジュアルがあるので、安心してほしい。また、途中で登場する敵キャラは、一部省略した。ちなみに、第1章で登場する敵は、ジーザとジャドを含めて6人だ。どの相手もまだ弱いので、やられることはないだろう。



リンとバットの結婚式の途中、暗黒の北斗と名乗る集団が現れ、リンを連れ去る。それを聞いたケンシロウはバットと再会し、リン奪還を誓って旅立つ。



暗黒の北斗の謎を知るため、師匠であるリュウケンのもとへと向かうケン。そして、暗黒の北斗が第3の北斗、「北斗無明拳」だということを知る。

バトルモードの システムを徹底紹介するぞ!!



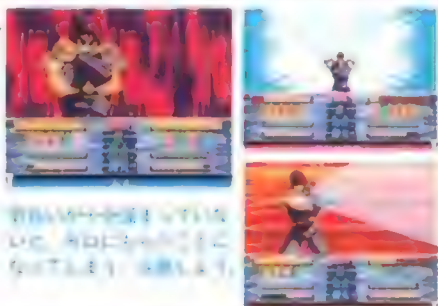
バトルモードでは、上にある6つのゲージが重要な役割を持っている。それぞれの役割を知り、より有利に闘いを展開していこう。特に闘気に関する注意していないと、しだいに技が出せなくなってしまう。アッターッノ

- ① 攻撃ゲージ。動くメモリをタイミング良く止めて技を決める。
- ② 体力ゲージ。攻撃力やダメージは、気合いの量によって違う。
- ③ 選んだ技が順番にマークで表示される。最高5つまで選べる。
- ④ 技を決めた後、これを連打で溜める。一杯になると攻撃開始だ。
- ⑤ 技を出すと消費し、なくなると技が出ない。防御すると回復する。
- ⑥ 技を出す時どちらが優勢かを表示。そして優勢なほうの技が出る。

Cランク攻撃……

- 剛掌波 ● 天将奔裂
- 受け

このランクから「受け」という防御技が出てくる。だが、あくまで攻撃を受けるので、ダメージを若干もらってしまうのだ。気合いが足りないだとダメージが大きいぞ。



ゲージによる 攻撃をキッチリ覚えよう!!

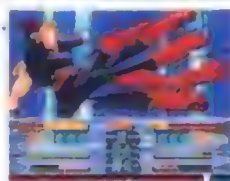


ゲージのメモリを止めた場所により、最高4段階の強さの技を出すことができる。出せる技はそれぞれのゲージで決まっているのだが、ここでレベルによる各技を紹介しよう。ゲージは黄色～赤色で表示され、黄色いほうからA～Dにランク分けされている。上のランクほど止めるタイミングがシビアになってくるが、出せば威力は絶大だ。

Aランク攻撃……

- 蹴り
- 連続蹴り

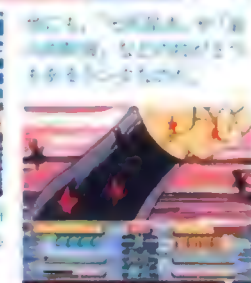
基本的な攻撃で蹴りのレベルが低い。Dランクに失敗するとこのランクになることが多いので、軽重なだ。ザコも、このランクの技1発では倒れないぞ。



Bランク攻撃……

- 岩山両斬波 ● 百裂拳
- 千手壊拳 ● 七死騎兵斬
- 七死星点

このランクにはおなじみの技がザッとそろっている。打撃を与えるには、最低でもこのランクからでないと無理かもしれない。



Dランク攻撃……

- 天破活殺 ● 見切り
- 空極流舞 ● 受け回復
- 無想転生

「見切り」などの防御技や体力がピンチになると「受け回復」が加わる。「秘拳」もここで使える。



ケンシロウを待つ、新たな宿命!!



修練場の北の洞窟にある北斗無明の像が、無明拳の奥の歴史をケンシロウへ語りかける。ケンシロウは、初めてここで暗黒の北斗を知ることになるのだ。



そこヘジーザが現れ、ケンシロウに闘いを挑む。そしてジーザを倒したケンシロウは、リンが捕らわれているらしい南のデスプラッド牢獄へと向かう……



Jリーグプロサッカークラブをつくろう!

これは熱血育成シミュレーションだ!

- セガ
- 1月12日発売
- 6,800円
- シミュレーション
- 1人プレイのみ
- 全年齢推奨

完成度
70%

シミュレーションとはいっても、難しい内容ではないのでご安心を。

自分のクラブを最強のクラブに育てる!!

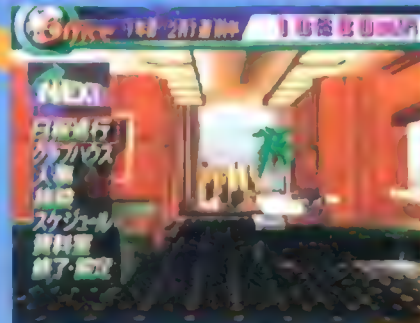
毎日グラウンドを駆け回っているサッカー少年も、「早起きチーム」を組んでいるサッカー青年も、「クラブ運営」なんてことはあまり考えたことがないんじゃないかな。Jリーグの華やかな舞台の裏には、さまざまな苦勞やよこびが隠れている。そんなクラブ運営をシミュレートできるのが、この「Jリーグプロサッカークラブをつくろう!」だ。自分のクラブを地元で誘致し、Jリーグで活躍させるには、それなりの苦勞と努力が必要だ。



クラブ運営の基本を覚えよう

ゲームをスタートすると、まずホームタウンとなる場所を決める。この地名はどれも実名で、日本全国から選べるようになっている。そしてチーム名やユニホームを決めれば、キミはJリーグで戦うクラブの代表兼監督にな

れる。というわけで、あとはこのクラブをどのように運営するかがポイントなのは言うまでもない。ゲームは1週間を前半と後半に分けて、それぞれのターンに練習や人事、施設強化などの仕事を行うことになる。



1年の間にしなければいけないコト



Jリーグのクラブは、ただリーグ戦に参加するだけでなく、他にもやらなきゃいけないことがある。このゲームでは2ステージ制を採用しているが、そのファーストステージとセカンドステージの間、年末から元旦にかけてのカップ戦などなど、いろいろな試合をこなさなければならないのだ。それらを考慮したうえで、練習やコンディション調整を進めていかなければならない。もちろんJリーグの通常試合だって大切だ。

ダイヤモンドカップ

どんなクラブが参加し、いつごろ行われるのか、まったくわからない。このカップ戦。

ブラチナカップ

世界の強豪8クラブで行われるカップ戦。クリスタルカップ優勝が参加の条件。

チャレンジャリーグ

Jリーグ2ステージの間に行われる。世界の強豪4クラブを育ててのリーグ戦。



クリスタルカップ

日本一のクラブのみ参加可能。アジア圏の8クラブがトップをかけて戦う。

ニューイヤーカップ

毎年、年末にJリーグの全クラブが参加して行うトーナメント戦。決勝は元旦。

1か月の間にしなければいけないコト



ゲーム中は、半週間ずつ区切って進行する。そこで最小単位である半週間で何をやるかが、かなり重要になってくる。基本的には練習に費やすことになるだろうが、人事や練習試合、海外留学などをするのも大切。特にオフシーズンである冬にどう動くかが、クラブの今後を占う上では非常に大切だ。

これが年間スケジュールだ

1月	NYC(※)決勝～オフ	7月	練習試合などがある
2月	合宿などクラブ強化	8月	2ndステージが開戦
3月	1stステージが開戦	9月	リーグ戦2ndステージ
4月	リーグ戦1stステージ	10月	リーグ戦2ndステージ
5月	リーグ戦1stステージ	11月	2ndステージ終了
6月	リーグ戦1stステージ	12月	NYC開始、練習試合も



人 事

選手の移籍に関するコマンド。海外から、または国内の他クラブから、選手を獲得することができる。年俵をいくらにするか、選手との交渉が契約の決め手となる。逆に選手を放出して、お金を得ることもできる。

施設

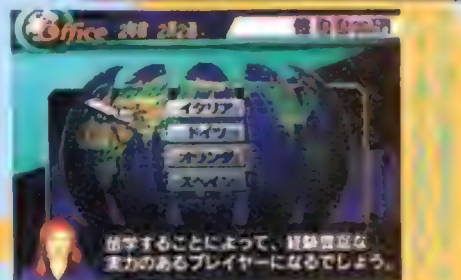
クラブの収入の大部分は、やはり試合のチケットによるもの。そこでスタジアムを改修して収容人員を増やしたり、より観戦しやすくして、客足を増やすことができる。またクラブハウスの設備を充実させることもできる。

留学

主に若手の選手を海外に留学させ、成長を狙うことができる。留学先はヨーロッパと南米の2種類から選択でき、それぞれ行き先によって成長する要素が異なる。また留学期間によって、必要な金額も変わってくる。

オフィス

主に賞金に関係することを担当する。すなわちお金をかけて他クラブから選手を獲得したり、期待の若手を海外に留学させたりできる。予算との兼ね合いも考慮しよう。



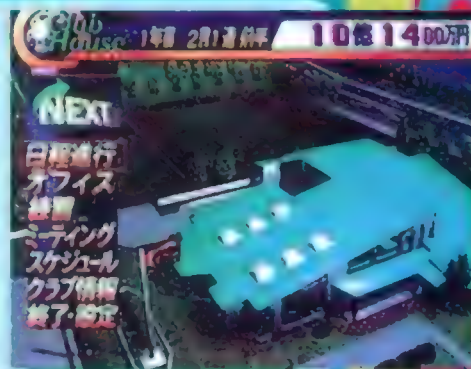

クラブハウス

選手の能力を強化するためのコマンドは、このクラブハウスで実行する。ここはクラブ代表としてではなく、監督としての手腕が問われるところだ。

ミーティング

サッカーは団体競技。い選手個人、または全体の能力を
くら個人プレイが素晴らしい アップするため、やはり大切にな
くても、それだけでは勝つ るのが練習だ。個人の身体能力を
ことはできない。そこで選 高めたり、フォーメ
手間のコミュニケーション ーションや戦術の理
が大切だ。このミーティン 解を深めたりできる。

グで、選手の不満や考え方
を聞いてやることで、クラ
ブの結束は高まるはず。



陳國治



試合中の指示

ポリゴンによる選手達が滑る試合シーンでは、プレイヤーは監督となる。選手達に適切な指示を与えよう。

ノーマル

オーソドックスなスタイル。相手の出方を探りたい場合や、選手の力を試したい場合など、いろいろな場合に使えるスタイルだ

守備的

前線や中盤でのプレスをしっかりして、全体に守備の意識を持たせるスタイル。得点力は大きく落ちてしまうので、負けている場合に使っては意味がない。

ゾーンプレス

守備ラインと前線をコンパクトにまとめて、相手にスペースを与えないモダンスタイル。ボールを持った相手に素早くチェックする必要があるので運動量が必要。

攻擊的

積極的に攻撃参加させる場合に使う。守備が手薄にな
ってしまうが、中盤を制してゲームの主導権を握りたい
場合、1点がほしい場合に使うと有効だ。

カウンター

しっかり守って素早く攻めるスタイル。確実なディフェンダーと駿足のフォワードが揃っているなら、かなり効率のいいスタイルになるだろう。

選手交代

Jリーグのルールにのっとり、1試合に3人まで選手を交代することができる。選手のコンディションを考慮したり、スーパーサブ的な選手を使うことも有効。

🏐 さらにこんなモードもある!

パスワード対戦

せっかく育て上げた自分だけのクラブを、なんと友達クラブと対戦させることができるの

だ。8人まで参加できるトーナメント戦と、4人まで参加できるリーグ戦の2種類がある。パスワードはバックアップカートリッジにも記録可能。

資料室

このゲームは、自分のクラブ
を40年間にもわたって育ててい
く。ということは、その間には

勝利するためには関係ないが、もっとゲームを楽しみたい人への配慮もある。

低迷もあれば栄光もある。そんな長年にわたる自分のクラブの記録を、じっくり眺めることができるモードだ。成績のみならず、運営についても見直せる。

QUOVADIS クォヴァディス

シナリオもシステムもやりごたえ十分

●グラムス
●12月21日発売
●6,800円
●シミュレーションRPG
●1人プレイのみ
●マウス対応

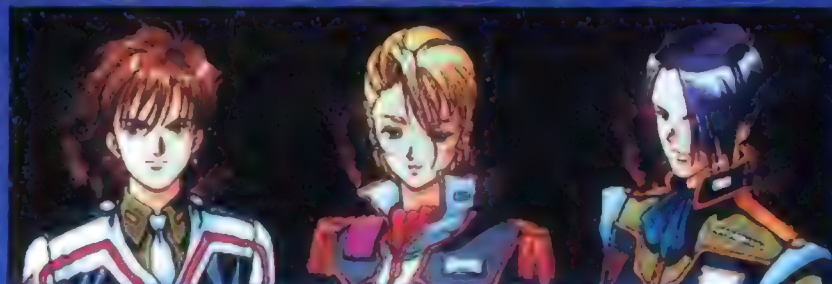
完成度
90%

じっくりプレイするSF
シミュレーション。待ち
わびた人は多いでしょう

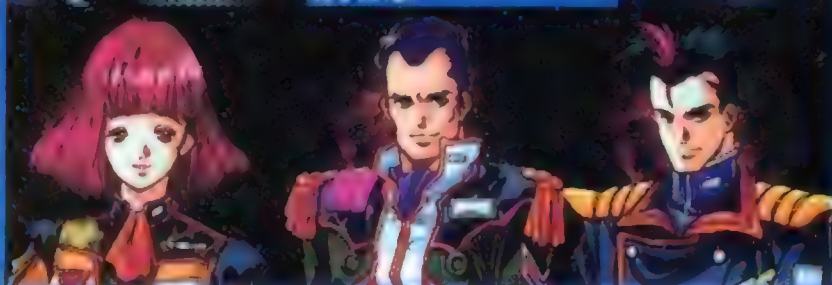
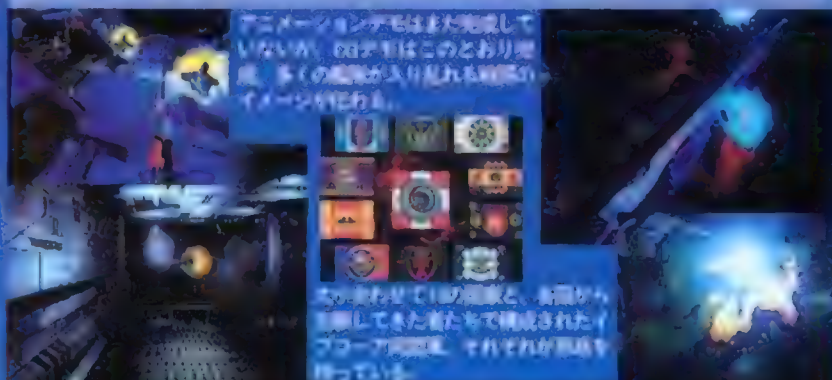
6人の若者がおりなす悲しき友情の物語

壮大な艦隊戦を主軸に掲げた期待のシミュレーション「クォヴァディス」も、いよいよ完成間近。この作品はシステム面もそうだが、それを盛り上げる、しっかりした作りのシナリオがよくできている。主人公のハルが士官大学を出てから、母国に戻って艦長に抜擢され、数々の戦闘を経験していく姿を描いていくのだが、決してキャラクターのレベル（階級）が上がって

いくという即物的な描写に終始していないのだ。戦闘の展開などで変化していくマルチシナリオに多少は影響されるが、国家の複雑な事情や友情に板挟みになるハルの内面（精神的な部分）が、少しずつ成長するという描写を見ると、シミュレーションRPGという表現はダテじゃないなと実感させられるだろう。いろいろな意味でやりがいのある1作だ。

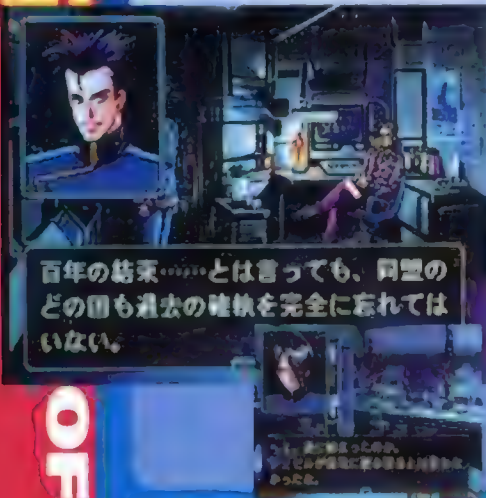


ハル・バランシン イリナ・ミュラー ベンジャミン・バック

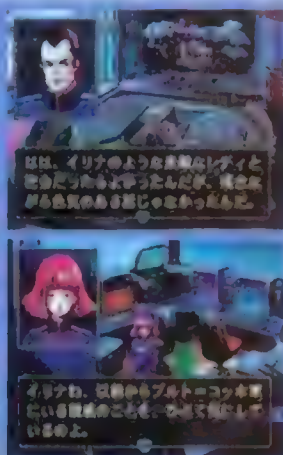


アディラ・カーン ウォルフ・ドレクセイ サレス・マテラ

端々に見え隠れする国家間の軋轢



百年の結束……とは言っても、同盟のどの国も過去の軋轢を完全に忘れてはいない。



はは、イリナのような華やかなレディと出会ったのもうたんだが、彼女があの色気のある感じじゃなかったんだ。

イリナね、以前からブルトコウ軍にいた戦艦のことも、一応覚えておいておいたよ。

もうラジオドラマを聴いたか 「レディオ・クォヴァディス」放送中



ゲームに先駆け、10月14日からスタートした「草地章江のレディオ・クォヴァディス」（文化放送：土曜日21:30～）は、聴いてみたかな。「クォヴァディス」に関するさまざまな情報が満載。そしてメインは、ゲームのシナリオに添った

15分のドラマだ。第8回からは、いよいよマリア役の國府田マリ子も登場するぞ。また、1月10日から、このドラマを収録したCDが発売される予定なので、残念ながら、放送が聴こえないエリアの人にも安心を。

サイン色紙をプレゼント

放送開始に当たって開かれた記者発表には美樹本晴彦氏（写真・左）も駆けつけた。今回は、この席でもらった草地さんそして主題歌を歌うQ・Tの3人のサインを、各2名にプレゼント。ほしい人は記事の感想やスタッフへの質問を書き、〒103 中央区日本橋浜町3-27-6 セガサターンマガジン編集部「クォヴァディス」係まで（12月7日消印有効）。



慎重な先読みが制する同時戦闘システムとは?

「ウォリアーズ」の戦闘は、通常のシミュレーションのような「ユニットずつ交互に動かす」というのではなく、移動と攻撃もすべて同時に進行する。しかも移動についても、これによって、いかにグループとして行動するかによって、かなり影響を受ける。

インターミッション

1 陣形選択



戦闘開始の前に艦隊を組まなければならない。まず陣形だが、これは形によって移動シーンでの移動量、攻撃範囲、攻撃時の位置が大幅に違って来る。動マップでも組み変えられるが、戦闘にかなり影響してくる。

2 艦船選択



次は艦隊の編成。どの艦船をどう並べるかを決定するのだが、艦船にはいくつか種類があり、いずれも兵器や耐久力が異なる。バランスよく編成するか、特定の戦術用に同系列の艦船でまとめるかやみどろ。

3 艦長を選択・配置の後、決定



今度は、各艦船を動かす艦長を決定。全員にレベル（階級）や経験値が設定されており、その能力が戦闘結果に関わってくる。艦隊を率いるハルも、もちろんどれかに乗る。

移動マップ

1 移動場所の選択後、同時に移動



艦隊を編成すると、いよいよ開始となる。まず移動マップで移動先を決定する。この時、敵側の艦隊も同時に移動するので、接近する時には注意しなければならない。実は、移動後の艦隊の位置と方向が、かなり戦闘シーンに影響するのだ。

2 敵艦と接近し、攻撃範囲内なら戦闘へ



接近時には、艦隊が向いている方向を充分注意したい。背後や側面を突かれた場合、かなり不利な戦いを強いられることになるからだ。

移動後に敵がまだ遠くにいたら、再び移動となる。しかし、艦隊の攻撃範囲内に敵艦隊がいるか、もしくは敵艦隊の攻撃範囲に入り込んでしまった場合は戦闘シーンに。

そして艦隊戦に突入

1 各艦の使用兵装と攻撃目標を設定



この画面になったら、各艦がどの兵装を、どんな兵器で攻撃するかを設定する。集中攻撃にするか分散攻撃にするか……。

ひととおり設定したら、決定で戦闘を開始する。これまでの手順と同様に、同時攻撃となる（リアルタイムとは違う）。

2 設定終了後に「実行」、そして全艦同時に発射!



戦闘シーンでのダメージは、本体だけでなく、兵器などにも個別に耐久力が設定（分散型HP）されている。運が悪いと、体は移動できるのに兵器だけが破壊されてしまって攻撃が不可能……という状況も起こりうる。そうなったら他の艦に頼るか、盾がわりにするしかない？

テーマパーク

目的を持った「遊園地」作りって難しい!?

●EAV
●12月22日発売
●5,800円
●シミュレーション
●1人プレイのみ
●全年齢推奨

完成度
90%

“遊園地経営”がテーマと
いう、ユニークなシミュ
レーションゲームだ。

みんなに楽しんでもらうことの 難しさと、そして喜びを知る!?

先月号でも紹介したとおり、このゲームの目的は「テーマパークを経営し、世界一の遊園地王となる」ことである。……とは言うものの、実際に「理想的なテーマパークのデザイン設計を行う」こと、「開園にかかった借金を返して黒字収益にする」こと、この2つの目的を両立させつつ経営を成り立たせるのは

ゲーム上でもかなりタイヘン。そんなわけなので、今月からは「初心者にもわかるテーマパーク作りのノウハウ」をアドバイスすることにする。各アトラクションの保守点検や商品の仕入れなど覚えることはたくさんあるが、まずは以下に載せた“経営者となるための心構え”を読んでくれ。

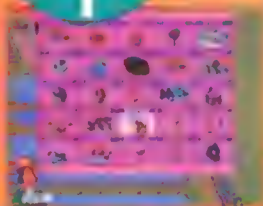


ウォーリー・アイスの爆発を 19 ほど上げた方

「テーマパーク」の魅力はこの9ポイントにあり!!

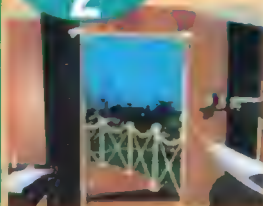
POINT
1

楽しいアトラクションが
いっぱい登場する!



POINT
2

アトラクションの一部
には3Dのムービーが!



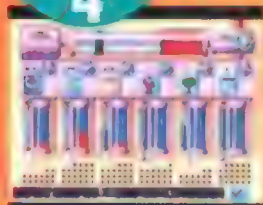
POINT
3

箱庭感覚で作り上げて
いく自分だけの遊園地



POINT
4

完成するテーマパーク
の姿が面白い



POINT
5

ショップ経営が
商売繁盛のカギ



POINT
6

ゲスト達の細かな反応
がダイレクトに伝わる



POINT
7

思わぬトラブルを切り抜け
るための手腕を磨こう



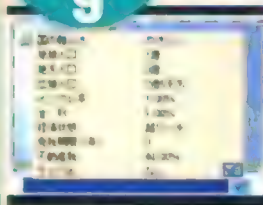
POINT
8

スタッフ管理の大変さが
ホントわかります



POINT
9

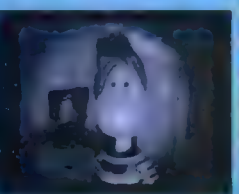
世界を相手にエンター
テイメントビジネスだ!



Check!

まず、オープニングではこんでね

オリジナル版にあったオープニングは、サターン版にも
その正統な続編。TVの世界から夢の遊園地へようこそ!

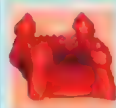


キミだけの「テーマパーク」を彩るアトラクションの数々

それではさっそくテーマパーク作りのコツを伝授しよう……と思ったが、いきなり「歩道設置のコツとは何ぞや?」なんて話になるとちょっと地味になりがち(でも、その地味なところが重要なだけだね)。そこで面白い話は次回にまわし、今月は遊園地の「華」であるアトラクションの数々を徹底紹介! こ

のゲームに登場するアトラクションは、流行りモノあり、定番モノありと、種類もさまざま。これらを組み合わせただけでもバラエティに富む遊園地が作れる。

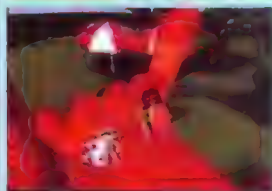
また、前のページでも紹介したとおり、各アトラクションは、3 DCGで疑似体験もできるのだ。なんだか、ワクワクしないか?



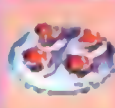
BOUNCY CASTLE

バウンシーキャッスル

お手軽に楽しめるトランポリン



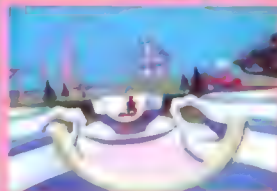
ゴムでできたトランポリンで、自由に遊ぶのが楽しい。また、自由に遊ぶだけでなく、お友達と競争するのも楽しい。お友達と競争するのも楽しい。お友達と競争するのも楽しい。



COFFEE CUP

コーヒーカップ

定番アイテムといえばコレ



定番アイテムといえばコレ。定番アイテムといえばコレ。定番アイテムといえばコレ。定番アイテムといえばコレ。定番アイテムといえばコレ。



MAZE

迷路

出口を探してタイムアタック!



出口を探してタイムアタック!。出口を探してタイムアタック!。出口を探してタイムアタック!。出口を探してタイムアタック!。出口を探してタイムアタック!



SNAKE SLIDE

スネークスライド

子ども達に人気のすべり台



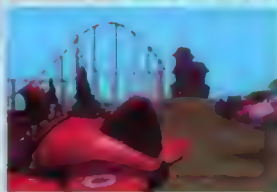
子ども達に人気のすべり台。子ども達に人気のすべり台。子ども達に人気のすべり台。子ども達に人気のすべり台。子ども達に人気のすべり台。



JOY PLANE

ジョイプレーン

懐かしい飛行機のパイロットに



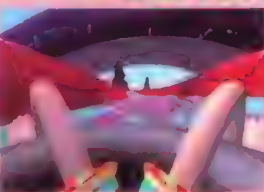
懐かしい飛行機のパイロットに。懐かしい飛行機のパイロットに。懐かしい飛行機のパイロットに。懐かしい飛行機のパイロットに。懐かしい飛行機のパイロットに。



WATER SLIDER

ウォータースライダー

最近の流行りはやっぱり水モノ



最近の流行りはやっぱり水モノ。最近の流行りはやっぱり水モノ。最近の流行りはやっぱり水モノ。最近の流行りはやっぱり水モノ。最近の流行りはやっぱり水モノ。



JET COASTER

ジェットコースター

自分だけのコースを設計しよう



自分だけのコースを設計しよう。自分だけのコースを設計しよう。自分だけのコースを設計しよう。自分だけのコースを設計しよう。自分だけのコースを設計しよう。



HAUNTED HOUSE

ホーンテッドハウス

カップルにおすすめのオバケ屋敷



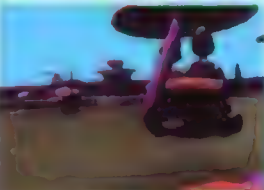
カップルにおすすめのオバケ屋敷。カップルにおすすめのオバケ屋敷。カップルにおすすめのオバケ屋敷。カップルにおすすめのオバケ屋敷。カップルにおすすめのオバケ屋敷。



PARASOL CHAIR

パラソルチェア

慕敵なひとときを2人にあげよう



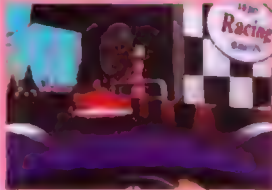
慕敵なひとときを2人にあげよう。慕敵なひとときを2人にあげよう。慕敵なひとときを2人にあげよう。慕敵なひとときを2人にあげよう。慕敵なひとときを2人にあげよう。



RACE CAR

ゴーカート

ハンドルをしっかりと握りしめろ!



ハンドルをしっかりと握りしめろ!。ハンドルをしっかりと握りしめろ!。ハンドルをしっかりと握りしめろ!。ハンドルをしっかりと握りしめろ!。ハンドルをしっかりと握りしめろ!



PIRATES SHIP

パイレーツシップ

未体験のフォール感に観客絶叫!



未体験のフォール感に観客絶叫!。未体験のフォール感に観客絶叫!。未体験のフォール感に観客絶叫!。未体験のフォール感に観客絶叫!。未体験のフォール感に観客絶叫!



VIRTUAL FLIGHT

バーチャルフライト

ハイテク満載の最新アトラクション



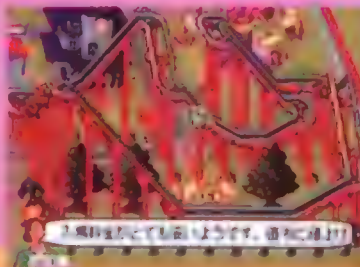
ハイテク満載の最新アトラクション。ハイテク満載の最新アトラクション。ハイテク満載の最新アトラクション。ハイテク満載の最新アトラクション。ハイテク満載の最新アトラクション。

ONE POINT!

実在の遊園地をイメージして作れば楽しさもさらにアップ!

このゲームをプレイすると、実在する遊園地がいかによく考えて設計されているかわかる。例えば、①敷地内に多くのアトラクションを詰め込んだ都市型遊園地と、②巨大な敷地に建てられた郊外型遊園地、さらに③パレードやショーが売りの某テーマパークなど

など、そのどれもが「個性」ある作りとなっている。実在の遊園地をイメージして遊園地を作る、これが本作を120%楽しむコツだ(ちなみに①は毎年ヘンな広告で話題になる、②は巨大な木造ジェットコースターがある、③は埋め立て地にある最新の遊園地。わかる?)。



ザ・タワー

画面の中に自分の姿を見つけるかもしれない

- オープンブック
- 1月発売予定
- 6,800円
- 建設シミュレーション
- 1人プレイのみ
- 全年齢推奨

完成度

60%

パソコン版ユーザーが心配していた処理スピードは全然問題なし。速いよ。

ここまでできたぞ! サターン版

世界中のシミュレーションファンが心待ちにしている「ザ・タワー」。その理由は、現在もヒット中のパソコン版「タワー」を単に移植するのではなく、立地条件が選べる、ツインタワーが建てられる、お店の種類を決められるといった、さまざまなパワーアップが

施されているからだろう。こうした新要素を含め、開発は着々と進められている。

今回は、お見せできるようになったサターン版の画面を使いながら、ちょっと変わった方法で、この斬新なゲームの魅力を紹介していく。タワーの住人は生きているのだ!



特別企画

あるOLが見た
ザ・タワー

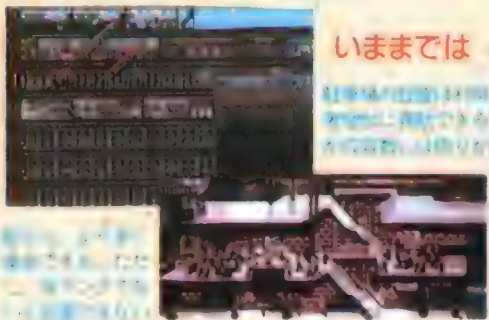


「タワー」は、プレイヤーの腕しだいで日々巨大化し、利用者（住人）にとって便利になっていく。その様子をタワー内のオフィスで働く1人のOLになって眺めてみた。君は喜ばれるオーナーと成りうるか?

〇月△日

念願の地下鉄開通

眠い目をこすり、交通渋滞に激怒しつつ自動車通っていた昨日までがウソのようだ。地下鉄の駅がタワーの中にできたおかげで、今日からは楽々通勤ね。



いままでは

〇月×日

オフィスが増えて活気が

私の勤め先はタワーの中でもオフィスが集中しているところ。活気があっていいんだけど、困るのがエレベーター。朝は「上」行き、夕方は「下」行きがコミコミ。逆はガラガラなのにな。



〇月〇日

評判のラーメン屋

友達のア子から、おいしいラーメン屋が開店したって聞いた。オフィスからちょっと歩きたいけど、味もいいし、私のサイフには「やさしい」みたい。



〇月〇日

できたばかりのタワー

今日は課長に、うちの会社がタワーに入ったばかりの頃の写真を見せてもらったの。エレベーターの数が少なく、結構待たされたんですって。今の発展には驚き!



△月△日

ゴミ問題も考えないとね

B子とランチしたお店で、「ゴミの処理が大変だから、別のところに移ろうか」という話を聞きました。こんなに立派なタワーなのにそういう施設がなかったなんて。



△月〇日

アフター5が楽しみね

ついに完成! 何って、タワーに建設中だったアミューズメントエリアに決まってるじゃない。とりあえず今日は映画館とボールがオープン。さっそく明日行くわ。



サターン版に「処理落ち」という言葉はない

- イマジン
- 12月15日発売
- 6,800円
- シューティング
- 2人同時プレイあり

完成度

65%

サターンって、つくづく
移植ものの傑作シューテ
ィングに恵まれてるよな。

狂おしいほど緻密な画面と演出！ それがアイシムの魂！

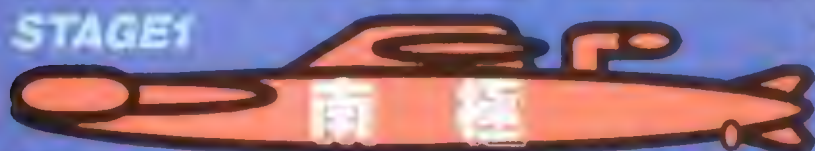
「海底大戦争」は'93年にアクレイムから発売されたアーケード作品で、海底を舞台とした斬新な設定、弾よけよりもむしろ戦略的な攻略が要求されるゲーム性、そして職人気質のセンスによって表現された緻密なグラフィックと、数々の美点でゲーマーを魅了した。なかでもグラフィックについては特筆すべきものがあり、細部にわたって恐ろしいほど描き込まれているにもかかわらず、「弾や敵が背景にまぎれて判別しづらくなる」といったことがほとんどないのだ。さらに、自機の潜水艇

の拳動のリアルさ、地上で逃げ惑う人々、ソニックブームで割れるビルの窓ガラスなど、演出面のきめ細かさも目を瞠るものがある。

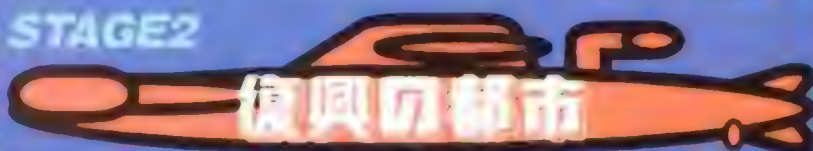
こうした魅力を、このサターン版でも忠実に再現。今回お見せてできるのは4ステージまでだが、写真のとおり「完全移植」と言えるデキ。もちろん操作感覚もオリジナルに近づける作業が進められている。2人同時プレイでも処理落ちなど起こらないばかりか、わざわざゆっくりとした動きをさせる工夫をしているというから驚きだ！



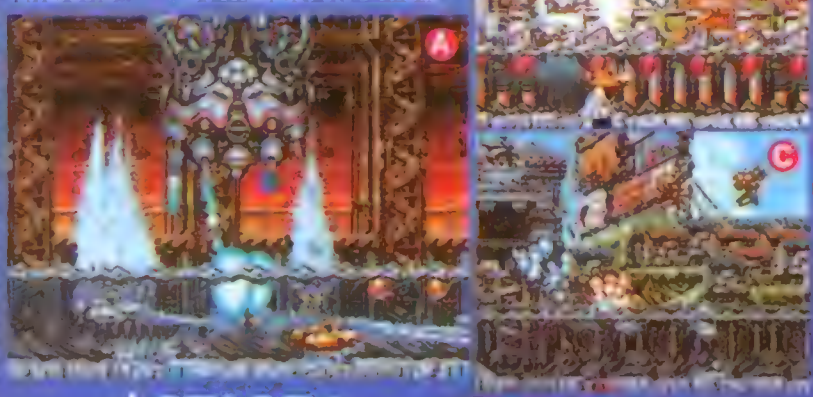
STAGES



STAGE2



イラストシーンはいかにもアイレムを感じさせるデザインの絵が、低い水位の中ではこちらは不利だ。目はやや狂っているときか、言いようのない無気グラフィック。現在、これだけのものを作れるメーカーがどれだけあるか。人々のまなざしをひきつける。



STAGE3



STAGE4



ガンバード

かわいいキャラにだまされるな! 辛口シューティング

- アトラス
- 12月15日発売
- 5,800円
- SHT(シューティング)
- 2人同時プレイあり

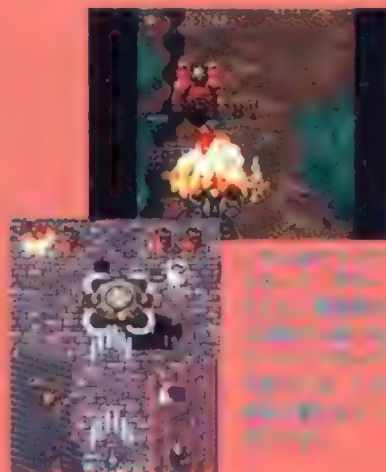
完成度
100%

「ガンバード」かオリジナルモードやオマケモードを追加して移植完了!

完全移植+αで楽しさ倍増

アーケードからの移植が進められていた、縦スクロールシューティング、「ガンバード」がついに完成した。しかもこのサターン版は、単なる移植ではない! 主題歌付きオープニングアニメーションやオマケモード(イラストギャラリー

一、キャラクターインデックス)といった移植以外のところにも力を入れているのだ。また、肝心のゲーム部分は処理落ちもなく、まさに完全移植といった感じ。アーケードからのファンもそうでない人も満足度100%だ!



性能の違う5人を探り、大空を駆け抜ける

「ガンバード」に登場するプレイヤーキャラクターは5人。キャラクターごとに攻撃方法と移動スビ

ードが違っているので、一通りプレイしてみて、自分にあったキャラクターを探してみよう。

攻撃方法は3種類

キャラクターの攻撃方法は全部で3種類。通常ショットはアイテムで4段階パワーアップする。



「ガンバード」アトラス発売の謎に迫る

本誌 ■業務用のほうは彩京さんですが、コンシューマーになって、アトラスさんから発売するというのはどういった経緯からですか?

第二開発部 開発管理課
田中裕之氏



田中 ■うちのほうも他で業務用をやっていますし、彩京さんとはおつきあいがあったんです。彩京さんのほうで、PS版とサターン版の開発を進められてたんです。その時に彩京さんのほうから、コンシュー

マーも手広くやってらっしゃるアトラスさんから発売するというのはどうですか? みたいなお話をいただきまして、じゃあやりましょうということでこういう形になりました。

本誌 ■サターン版とPS版の発売日同じですよ。12月15日で。サターン版とPS版で特に違う点はありますか?

田中 ■あります。サターン版のほうにはアーケードモードがありますが、PS版はないんですよ。本誌 ■移植に関してアトラスさんのほうは直接移植っていう作業は……?

田中 ■完成作業に向かって、コンシューマーっていうのをやったことのないメーカーさんの

で、そういう部分で一緒に協力させていただきましたし、デバッグはお互いにやりました。

本誌 ■モンキーモードなんですが、これいいですね。しかもフリーコンティニューだし……。

田中 ■ええ、ステージクリア後やエンディングに関しても、2Pプレイで誰と誰がやってるかによって会話が変わってくる。だから何度もやってもらおうってときにあんまり難しいゲームにしまして、エンディングが見れなくなってしまうと、というのがありまして、誰でも一応エンディングは見られるレベルに設定しました。あとは少しずつレベルを上げていってもらえればいいと思います。

本誌 ■本日は大変ありがとうございました。

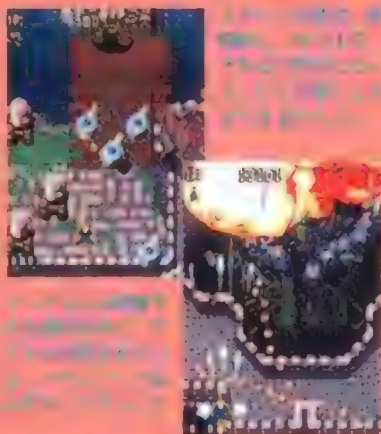
前半戦! 2ステージを攻略

この攻略は難易度5でプレイしている。また、プレイキャラは特定しない。

ステージ 城 国名 イギリス ボス 騎士型ロボット

ステージ概要

このステージでは、空中、地上に敵がまんべんなく登場する。しかし、注意すべき敵は地上のものだけ。空中の敵は、出現する数は多いが、撃ってくる弾の数が比較的少ないのでガンガン撃墜しよう。

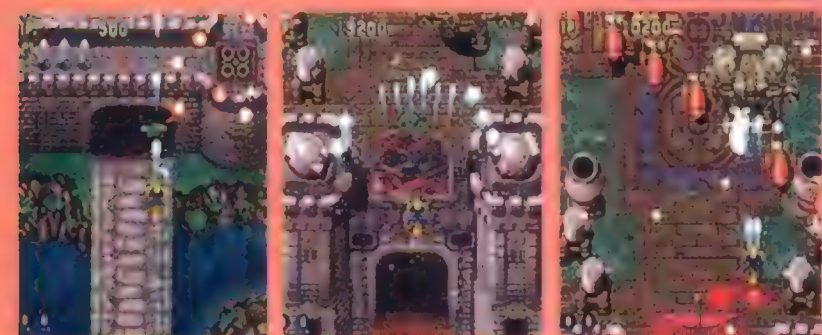


ボス戦

最初、巨大な砲台が攻撃してくる。この砲台の攻撃は、自機を8の字を描くように動かしてやれば、弾の間を抜けることができる。砲

台を破壊したあと騎士型ロボットが登場。この敵は顔の部分と手に持っているランスから弾を撃ち出してくる。どちらの攻撃も画面後方に位置していれば、広がりきった弾の間を抜けることが可能だ。

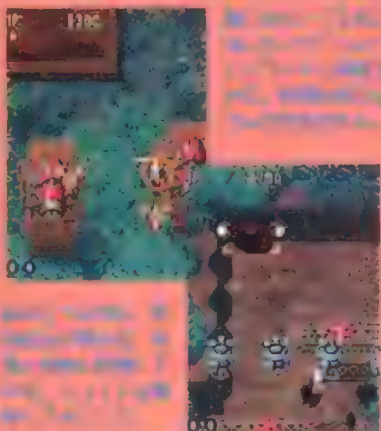
要注意ポイント



ステージ ジャングル 国名 アフリカ ボス 万能戦車

ステージ概要

ジャングルステージでは、はじめ地上の敵と空中の敵が同時に出現してくる。地上は赤い色の砲台、空中は中型の敵に注意。ボス直前は空中戦がメインだ。ザコ敵がたくさん出てくるので油断するな!



ボス戦

このボスは2段階に変形する。まず攻撃すべき部分は、両端に備わっている回転砲台。ここから吐き出される弾の数は並みじゃない。変形後の攻撃はさらに厳しくなる。



要注意ポイント



ギャラクシーファイト

使用キャラは8人から12人に！もう買うしか！！

- サンソフト
- 11月22日発売
- 5,800円(税別)
- ACT(対戦格闘)
- 2人同時プレイあり

完成度
80%

BGMもカッコよくリニューアルルーミステージは歌つきBGMだ。

移植状況は順調！ 発売日までが待ち遠しい!?

先月号で移植が発表されて、早くも話題騒然の「ギャラクシーファイト」。今回は各キャラクターの必殺技をからめた戦い方やサターン版の特徴について紹介しよう。まず、サターン版最大の特徴は難易度がイージーでも、クリアすれば、ボスキャラが使用可能になるという点だ。その中にはフェルデン、ローウェの他にヤコブ、ボーナスくんといったお笑い(?)キャラも含まれているぞ。アーケード版をプレイしてゲームをクリアする条件を難しく感じた人、安心してくれ。このサターン版は業務用に比べ、COM戦の難易度バランスが遊びやすく再調整されているのでOKなのだ。とりあえず、

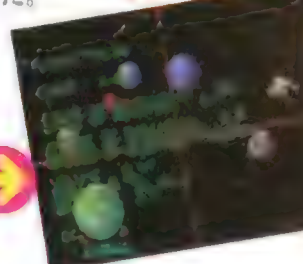
ゲームのおさらいをしておこう

ゲームのルールはキャラクター選択後、次々と現れる敵と3本中2本先取制で闘っていきどこまで勝ち抜けるかを競うという、基本的に今までの格闘ゲームと同じ内容だが、このゲームは独特のハデな必殺技やダッシュ攻撃、2段ジャンプといった様々な動きでカッコイイ闘い方をするのが楽しいのだ。

まずキャラクターを選ぶ



舞台になる惑星が表示され



勝ちなのだあ

特殊入力技もあるゾ



業務用に忠実なオープニングも完成

光る眼!!

斬る!!

ブースト全開

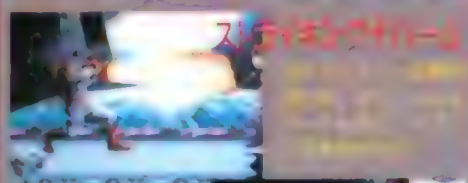
ギャラクシーファイト



カンペキに移植された必殺技を見よ!

銀星の英雄

ロルフ

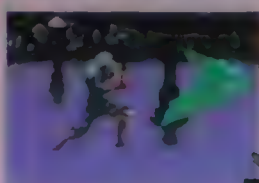


ロルフの必殺技

このゲームの主人公で主に銃を使って戦うスタイルを持つ。ラビッドクラッシュをメインに使うが、ロルフショットで相手を跳ばせてプラネットブレイカーで落とすのが基本だ。

強者を求める武術家

カスマ

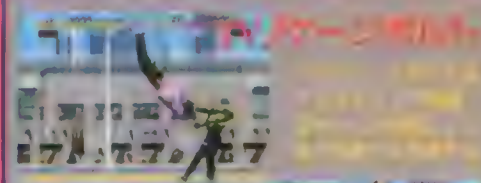


カスマの必殺技

業務用で人気の高かった忍者系キャラ。ロルフと同様、相手を跳ばせて落とすのが基本だが、ひたすら待って相手が攻撃してきたらガードキャンセル殺風陣などで返すのも面白いぞ。

記憶を失った戦士

G・ドーン



G・ドーンの必殺技

組み技や投げ技を主体に戦うシブいキャラだ。実はコイツのクロスチョップが非常に強い。COM戦では、クロスチョップからのスライディングだけで勝ててしまうのだ。

部族の戦士

ギョウター



ギョウターの必殺技

ブルジョア系怪獣キャラ。技はどれもハデだが、モーションがどれも遅いので、むやみに攻撃をしなけず、相手が攻撃してきたらガードキャンセルブルジョアで返そう。

今は亡き星の王子

アルバン



アルバンの必殺技

ほとんどスーパーサイヤ人的なヤツだ。最も有効的な戦い方として、相手に接近して小パンチを連打すると、跳び込んでくるのでそれをアルサンダーで撃墜、というのがあるぞ。

美しい女盗賊

ジュリ



ジュリの必殺技

オネエ様好き好き派の人は迷わずこのキャラを選ぼう。ギャラクティカサイクロンはコマンドはムズいが、飛び道具をガードした直後などに出すと有効だ。カッコイイね。

戦慄の格闘ロボ

ムサファ



ムサファの必殺技

動きは遅いがメカニカルでカッコイイのがムサファの特徴。動きが遅いので、コイツもあまり動かないほうがいい。しゃがみ弱攻撃などで相手を跳ばせてムサファキックで落とせ!

アイドル志望の家出人

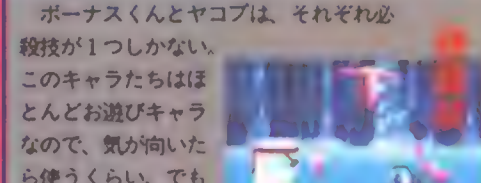
ルーミ



ルーミの必殺技

もう言わずと知れた、無敵のアイドルルーミちゃん。コマンド3回入力のラビットブローを入れれば、たいてい気絶するので、そこへジャイアントナックルを入れてしまおう。

ボーナスくんをヤコブ

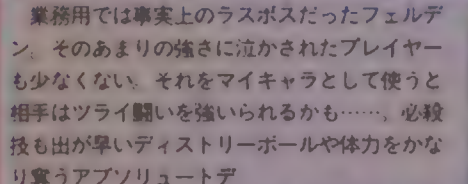


ボーナスとヤコブの必殺技

ボーナスくんはヤコブは、それぞれ必殺技が1つしかない。このキャラたちはほとんどお遊びキャラなので、気が向いたら使うくらい。でもヤコブはカワイイね。

最強の生命体

フェルデン

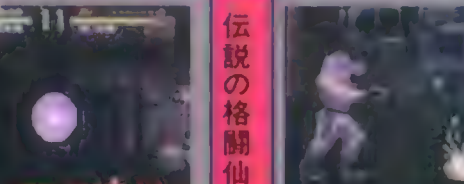


フェルデンの必殺技

業務用では事実上のラスボスだったフェルデン。そのあまりの強さに泣かされたプレイヤーも少なくない。それをマイキャラとして使うと相手はツライ闘いを強いられるかも……。必殺技も出が早いディストリーボールや体力をかなり奪うアブソリュートディザスターなど、強力なものが勢ぞろいしているぞ。くれぐれも友達とはケンカしないようにね。

伝説の格闘仙人

ローウェ

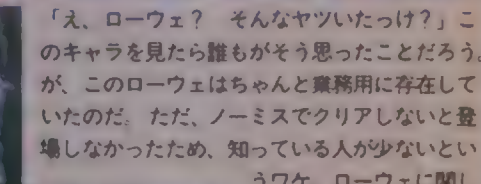


ローウェの必殺技

「え、ローウェ? そんなヤツいたっけ?」このキャラを見たら誰もがそう思ったことだろう。が、このローウェはちゃんと業務用に存在していたのだ。ただ、ノームスでクリアしないと登場しなかったため、知っている人が少ないというワケ。ローウェに関してここではあえて触れないので、キミの手で実際に使ってその強さを確かめてほしい。

伝説の格闘仙人

ローウェ



ローウェの必殺技

「え、ローウェ? そんなヤツいたっけ?」このキャラを見たら誰もがそう思ったことだろう。が、このローウェはちゃんと業務用に存在していたのだ。ただ、ノームスでクリアしないと登場しなかったため、知っている人が少ないというワケ。ローウェに関してここではあえて触れないので、キミの手で実際に使ってその強さを確かめてほしい。

ハットトリックヒーロー-S

ゲーム性重視の豪快さがウリ

- タイトル
- 12月1日発売予定
- 5,800円(税別・予備)
- SPT
- 1人~4人対戦・協力プレイ
- マルチターミナル6対応

完成度

80%

普通のサッカーゲームでは飽きたらない、ハデ好きな人にはオススメ。

ちょっと変わったサッカーゲームが移植されたぞ!!

アーケードで活躍中のサッカーゲームシリーズ「ハットトリックヒーロー」が、サターンに移植される。このゲームの特徴は、リアル指向ではなくゲーム性を追求していること。必殺シュートがあったり、審判に見つからなかったらファウルもOK(/)というスゴさ。もちろん友達との対戦もできるし、2人で協力して戦うこともできるようになっている。



ファウルしてもOK!?



4つのゲームモードで楽しもう!!

このサターン版は、アーケード版からの移植だけではなく、サターンオリジナルのモードも入っている。各モードを紹介しよう。



リプレイ機能付!

チームを決めて



エースを決める!!



連勝すると「ごほうび」アリ

試合を勝ち進むと、ちょっとしたごほうびが用意されている。ごほうびをもらえるのは、2勝、4勝、6勝したあと。そのうち2つをちょっと紹介するけど、自分でもぜひ見てほしい。よりチームに愛着がわくはずだよ。

2勝すると



4勝すると



アーケードモード

アーケード版に近いが、フォーメーションの変更ができるなどの改良がなされている。6チームに勝てば、チャンピオンチームと対戦できる。



ワールドリーグモード



世界各国が参加するワールドカップ風モード。まず4チームずつに分かれて予選リーグを、勝ち残った16チームでトーナメント戦を行なう。

エキジビションモード



ほぼアーケードモードと同じだが、相手コンピュータのチームもプレイヤーが選択できる。また2人1組で対戦プレイ、協力プレイもできる。

PKモード

他モードでは同点で決着がつかない場合に行うPK戦を、単体で取り出してプレイすることができる。もちろん2人での対戦も可能だ。



ばくばくアニマル ~世界飼育係選手権~

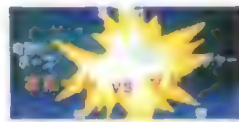
世界の飼育係をめざして……

- セガ
- 11月10日発売
- 4,800円
- PUZ
- 2人対戦可能

完成度
100%

アーケード版で人気の落ちゲー登場。サターン版ならではの新しさを紹介!

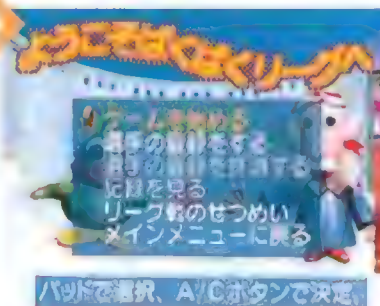
多彩なモードで楽しさ倍増!



前号で紹介したアーケードモードのほかに、新たに2つのモードの画面を初公開だ! 大人数でワイワイ楽しめるリーグ戦モード、自分のテクニックをコンピュータが評価してくれる飼育係技術者試験モードの2つ、1人でも大人数でも楽しめる配慮が嬉しいね。

＜リーグ戦＞

最高5人のプレイヤーを登録して、戦績を保存しておけるのがこのモード。友達同士で集まったときには、コレで遊ぼう。



パッドで選択、A/Cボタンで決定。

＜飼育係技術者試験＞

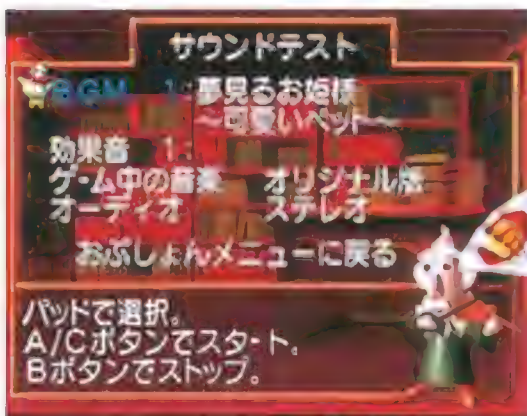
クリア時間、連鎖数、攻撃力からプレイヤーのテクニックを評価してくれるのが、このモード。飼育の達人をめざせ!

2人対戦も楽しめるよ!

オプション画面も要チェック

きれいなのはゲーム画面だけじゃない。オプションやオープニングもしっかりチェックしよう。特

にオプション画面のサウンドテストは必見。大臣が曲に合わせてバイオリンを弾いてくれるぞ。



最終破壊連鎖技「バーチャルベイト」とは…!?

一撃必殺を放つ攻撃力アップ技。バーチャルベイト。その使い方を公開。例えば、4個のブロックの塊を2個の動物に食べさせると、4つで1個のブロックが出来る。しかし、これが1つで、動物1匹につき1回しか使えない。食べさせたブロックは、1つで1回しか使えない。攻撃力も、

もちろんその分アップ。これがバーチャルベイトの仕組みだ。難しいようだが、要するに複数の動物に一度にエサを食べさせると得て、そのエサの数がタマゴを何匹も産む動物に食べさせれば、その攻撃力は大アップ。極めれば、もう恐いものなしの最強の連鎖技テクニックだよ。



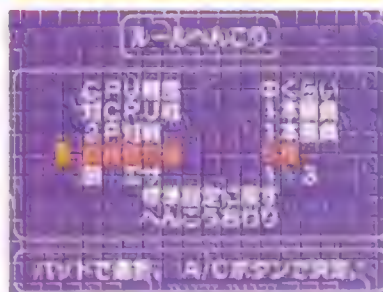
攻撃力アップ



サターン版オリジナルキャラ ネズミ登場

ウサギ、サル、パンダ、犬。アーケードではこの4種類の動物しか登場しなかったけれど、サターン版ではこのほかにネズミが登場! 計5種類の動物が飼育できるというワケ。ゲームを始める前に、ルール設定で飼育動物数を5種類に増やせばネズミが現れる。動物の種類が増えると難易度も上がるぞ。

飼育動物を増やすと……



ネズミが出てくる!



エサはチーズだ!

オフワールド・インターセプター エクストリーム

このワイルドなプレイ感覚は、クセになる

- BMGピクチャー
- 11月22日発売
- 5,800円
- シューティング
- 2人対戦あり
- 全年齢推奨

完成度
100%

自己の内面から湧き出る
衝動を持て余しているア
ンタにオススメしたいノ

海外3Dシューティングの魂に震えろ!!

大味ゆえのド迫力

PLAY

すべては暴れ馬を
乗りこなすことから始まる

限定された1本道のコースがなく、またどんな急斜面でも平気で登ってしまったりするので、ちょっと見では“ただひたすら大味”と取られがちだが、それはあくまでも画面から受ける印象の問題。実際にプレイしてみると、車体の挙動や操作感覚、ショットの命中判定やアイテム・ゲット判定に至るまでが、フィーリング的にシックリくるように作られていることがわかるはずだ。ただ何となくプレイしてもそこそこの爽快感は得られるけど、車体の前後方向の重心移動による武器発射角度の調節、そしてジャンプ中の滞空制御をマスターすれば、より深みのあるプレイ感覚を得られるだろう。実践面でのアドバイスは、アクセルをつねに全開しておくこと、ニトロ・ブーストは平地で使用したほうが効率がよいということだけにとどめておく。

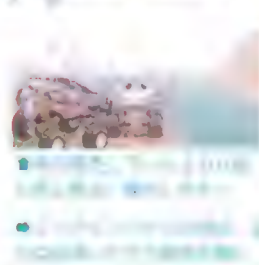
オフロードマシンを操縦するといってもレースゲームではない。決められたコースなどない無法惑星の荒野をただひたすらブツ飛ばし、進路を邪魔するヤツがいたら装備している兵器で粉々に破壊する。単純といえばあまりに単純。しかしその舞台が限りなく自由度が高いフルポリゴンの仮想現実空間なら、その単純さはプリミティブな感動と興奮を喚起する……ノ 米国クリスタルダイナミクス社制作の高速3Dオフロードシューティング。コイツは本物だ。

SHOP & PARTS

戦力の補強は長期計画で
メインの収入源はなんといっても、賞金首を倒した時に加算される報酬金だ。特にゲーム中盤以降は金額が桁違いにアップするので、車種自体の本格的なバージョン・アップはそれからでも遅くない。ショップによる性能アップは、基本的にその時点で載っている車体のパーツ強化優先で、

ツバは、
オノとライヤ
像をさせる
内には置かれて
とか描えるから

VIEW POINT CHANGE 2PLAYER BATTLE





PLANETS

“オフワールド”と呼ばれる5つの惑星はそれぞれ5ラウンドで構成されている。各最終ラウンドには多額の賞金がかかった犯罪者が操るマシンが控えていて、これを倒していくことがゲームの1つの大

きな目的となる。そしてストーリーモードで最後の惑星をクリアした時、新たな“オフワールド”への扉が開く……。

なお、対戦モードでは各惑星に3つの特設コース(ループ制)が用意されている。

SEGA SATURN
SPRESS!

COMING

SOON

SOON

SOON

SOON

SOON

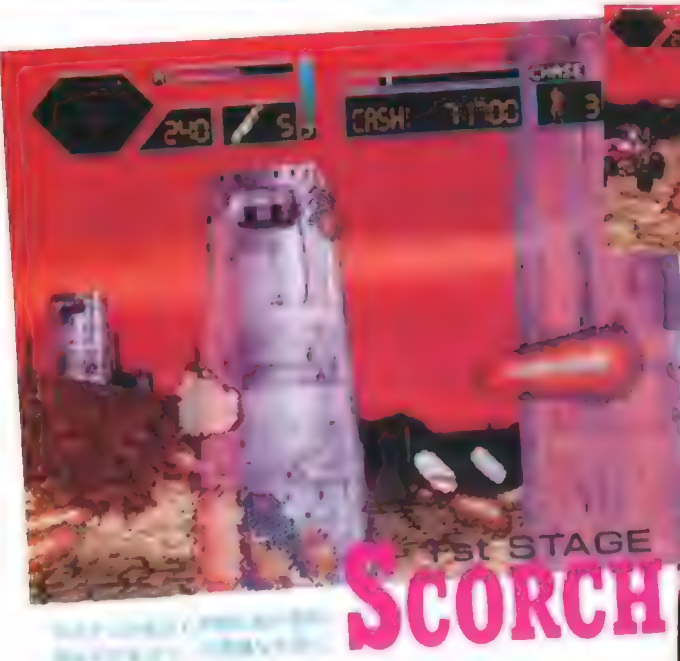
SOON

SOON

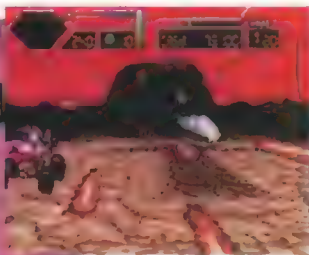
SOON

SOON

SOON



1st STAGE
SCORCH



4th STAGE
LAS LINAS



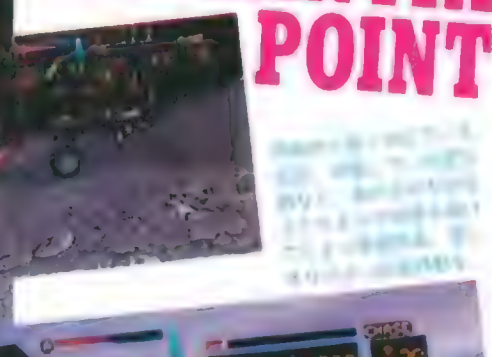
2nd STAGE
ATLANTIA POINT



3rd STAGE
BASTION



4th STAGE
LAS LINAS



2nd STAGE
ATLANTIA POINT

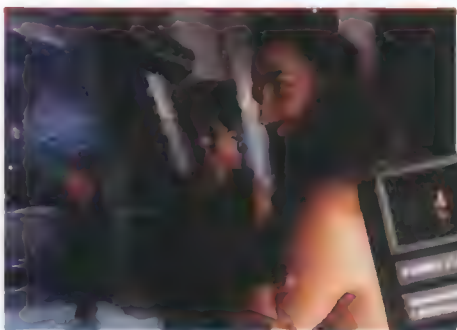


FINAL(?) STAGE
SILT SORROW

MOVIE SHOCK!

オマケじゃない
からデキがいい

ストーリーモードでは、各ステージが始まる前に、高画質の実写ムービー(日本語吹き替え版)が挿入される。出撃前の司令室でのスリリングな会話のやりとりを楽しめるぞ。特にB級SF映画のノリが好きな人だったら、これだけでまさにご飯3杯はいける(?)。



湾岸デッドヒート

リッチなレーシングゲームです

- バック・イン・ビデオ
- 12月8日発売
- 6,800円
- レーシング(RAC)
- 2人対戦プレイあり
- レーシングコントローラー対応

完成度
70%

「女なんかいらねえ」なんて男ほど、軟派なヤツが多いんだよね マジで



首都高湾岸線をレッドゾーンで駆け抜ける快感

ずっと、「あればすごく楽しいのに」と、多くのユーザーが待ち望んでいた、実際の首都高速をモチーフにしたレースゲームがサターンで登場する。リアリティの高いコースは、きっと胸を熱くしてくれるだろう。

ここらへんはトヨタ協賛です

トヨタとのタイアップによって実現したオープニングムービーでは、スーブラが首都高湾岸線を疾走する。車好きを、その気にさせてくれるたまらん演出です。



切り替わる視点も個性の3タイプ



ひたすらスピード感を追求するタイプや、繊細なコーナリング・テク命! など、ユーザーがレースゲームの“走り”の部分に求める要素は、人によってまちまち。それらを一手に引き受けてやろうじゃないのってコトで、「湾岸デッドヒート」では視点を左の3種類から選べるようになっている。しかも、プレイ中に自由に切り替えられる!

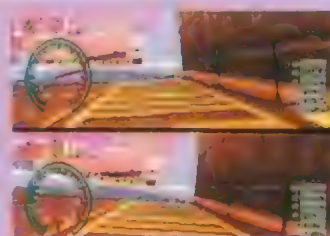
超人気車種に乗ったつもりになれちゃう

プレイヤーが運転できるマシンも、実際の人気車種をモチーフにしたものばかり。加速やグリップなども特性が出ている。初めは3種類だが、レースに勝つごとに増えていく!



2人対戦は上下分割画面で

コンピュータが操るライバルカー達を抜き去るのも楽しいが、友達と(湾岸)デッドヒートを繰り広げれば、さらなる楽しさが。上下2分割画面でその対戦プレイが可能だ。「ハンドルコントローラー」を2台用意すれば、その盛り上がりは計り知れない。



バック・イン・ビデオ大野氏からひとこと



湾岸デッドヒートは秒間30フレームで道走するというレースが核になるゲーム。それに加え、対戦の2分割画面でもポリゴンを動かすという難問もあり、メインプログラムの2人は、好きなフィリピンバブにも行かず、企画担当ともどもほとんどフル稼働の毎日でした。スーブラを使ったデモ映像の部分の撮影も順調に進まず苦労もありましたが、仕上がりはデキは最高です。ぜひ2人対戦を!

コースディテールのこだわりで感涙

路面のアップダウンやスケール感はもちろん、行き先表示の標識や道路の繋ぎ目などの細かい部分にも、「首都高っぽさ」が再現されている。ディテールに凝るか否かでただのレースゲームとの差がつくだけに、完成版が楽しみだ!





ドリフト・キング達を熱くさせる20コース

走れるコースは、テストコース+1~3ステージ+
ボーナスコースの5タイプに、それぞれ昼夜と左右反

転のミラーコース（タイムアタックモードのみ）が用
意されての全20コース。気合いて臨め!

テストコース

SPLASH-ROAD HIGH WAY



新木場から13号地あたりの雰囲気。
レインボーブリッジと東京タワーが、



URBAN-SIGHT HIGH WAY

コース1

船に工場が見える地帯。羽田から川
崎を通過するコースに似てるなあ



コース2

WIND-BREATH HIGH WAY



前方に見えるのは横浜ベイブリッジ
か!? 最も“高層”なコース



BAY-SIDE-ROAD HIGH WAY

コース3

防音壁の両側に建物が見えなくなっ
た。郊外の海岸コースか

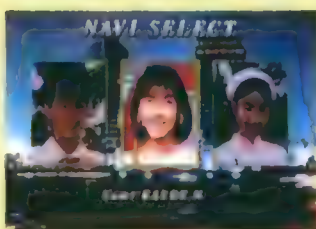


そして
極めつけは

10人の美女を助手席に乗せて激しい レースを繰り広げる“バトルモード”の存在

毎年、首都高速でひそかに
行われている走り屋達の公道
バトル——通称「湾岸デッド
ヒート」に参加。しかも主催
者の粋な計らいによって、10
人の女性の中から1人を選ん
で車に同乗させることができ
るという、まさに男のロマン
に満ちた設定なのがこのスト
ーリーモードだ。

各コースで条件を満たせば、
サイドシートに座る、木下優
や水谷リカ、グラビアなど
でおなじみの美女達が、ムー
ビーで優しくほめてくれる。
そして、ボーナスコースをク
リアできれば、とっておきの
ご褒美が待っているぞ。



コースの覇者には
美女からの祝福が

ムービーカードが
あればさらにいいことがあるかも!?

10人の美女が微笑みかけてくれるバトルのご褒美ムービー。「これ、もっとキ
レイな画像で見たい」って人は、よりクオリティの高いビデオCD(MPEG1)
の映像が再生可能になる別売りのムービーカード(ビデオCDデコーダ)を用意
しておこう。このソフトの発売後に、ひょっとすると……。詳細は近日発表だ!



峠KING THE SPIRITS

峠という字は山の上と書くのよ!

- アトラス
- 11月10日発売
- 5,800円
- RAC(レース)
- 2人同時プレイあり
- レーシングコントローラー対応

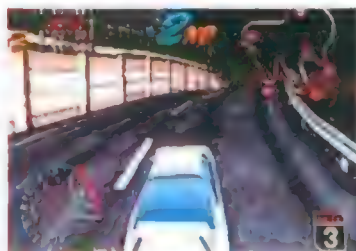
完成度
100%

実在の峠をモデルに、1対1の激しい公道レースが繰り広げられるのだ!

3つのコースを攻略し、完全制覇せよ!!

実在の峠をモデルに、コースを制作し、実物に近いマシンで疾走するこの「峠キング」。今回は、このゲームに登場する3つのコース(右回り)をポイントごとに攻略していく。また、フルチューン車の

編集部平均ラップも公開するので、これを目標に真の峠キングとなしてほしい。もちろん、ノーチューンマシンはもっと加速が遅く、操作も重いので、それを考えて減速が必要になるぞ。



リプレイモードもある!

高低差の激しいコース!



3コース全36ヒートをすべて制覇した後、「フルカウンター」コースを走行すると茶店の駐車場に黒い車がある。この車にぶつくと自車と入れ替わり、ゴールすると第7車種のタイプGが選べる。



36台に勝つと隠れ
カーが使えるぞ!!



COURSE 1 FULL COUNTER

トンネル前で減速

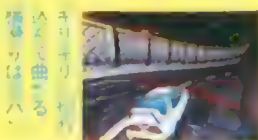
ノーチューン車は、トンネル前で減速。トンネル内のカーブは、フルチューン車でもキツイ。



このあたりで減速。この時、ハンドルをきくのは、かなり危険。

ショートカットドリフト

トンネルを抜けたらすぐ左のジャリ場でショートカット。その後最初のコーナーは、深く入ってドリフト。



前半はゆるやかなカーブが続き、後半ではヘアピンが4連続。最も有効なマシンはタイプDだが、CやEでも十分攻略が可能だ。

目標タイム 1'00"000



そのまま曲がり切る

2つ目のコーナー。アウトから切り込み、ドリフトせずに抜け



フルスピードで抜ける

ガンガン加速地帯。ここでスピードを最高速まで伸ばそう。ゆるいRのカーブは、ドリフトしないこと。



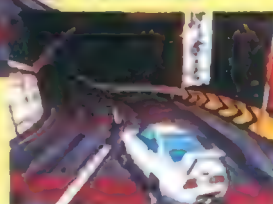
加速しすぎてキツくないの? 前までインキ

ドリフト連続地帯

フルチューン車は、これらのコーナーをすべて200キロ以上で抜けられる。ノーチューン車は、180~170キロを目安に走っていき。この2つの連続コーナーは、加速力があるマシンが有利なのだ。



スピードを落とさず、このコーナーを抜ける。このコーナーは、フルチューン車で200キロ以上で抜けられる。ノーチューン車は、180~170キロを目安に走っていき。この2つの連続コーナーは、加速力があるマシンが有利なのだ。



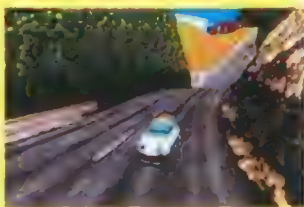
さらに難易度の高いコース!! ドリフトが決め手だ!!

COURSE 2

POWER SLIDE

フルで抜け切る

スタート直後下り。グリップで走り切り、トンネル前で少しだけ減速しよう。



ドリフトをかましてクリア

左から進入し、チェックポイントを通り直前にドリフトで抜ける。その後のカーブもきつい。



COURSE 3

FULL BOOST

ゴールまで突っ走れ!

この下りはゆるやかなカーブが1つあるだけで、ノーチューン、フルチューンともグリップでクリアできる。



ショートカット&ドリフト

最初のコーナーは、ショートカットが可能。次のトンネル前でドリフトをし、クリアしていこう。



このコースの注意点は、360度ターンと立体交差後にある上りカーブだ。この2点のコーナーだけドリフトを使い、後はグリップで曲がり切る。マシンはタイプC、Dが良い。

目標タイム 1'20"066



立体交差の後の魔のカーブ

ノーチューン車はコーナー前に減速し、曲がるべし。フルならドリドリ。



最初の2つのコーナーと、中盤の上り4コーナーが注意地点。直角カーブはそれほど怖くない。マシンはやはりタイプC、D、Eだ。



目標タイム 1'12"948

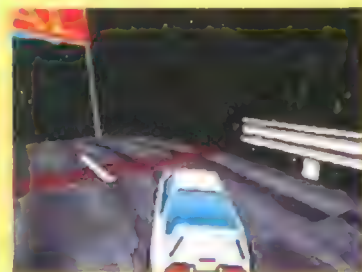
直角でも怖くない

ドリフトする時が決め手。角の路面が見えたら、突っ込んでドリフトしよう。



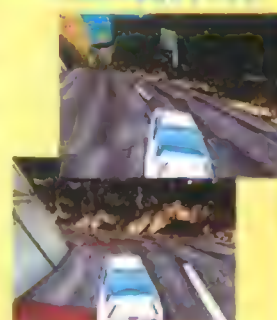
ゴール直前の急Rカーブ

コーナーの中心地点でドリフト。すると、ちょうどゴールゲート前にくる。



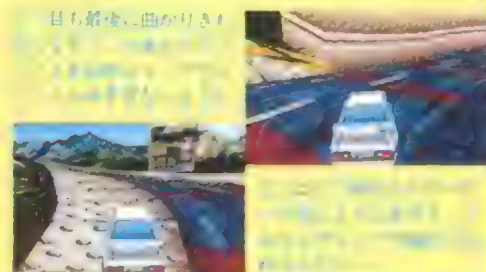
連続カーブもアクセルオン

ノーチューン車は3つ目のコーナー前でドリフト。フルチューンならば、そのままグリップで走り切れる。ここまでのスピードを維持せよ。



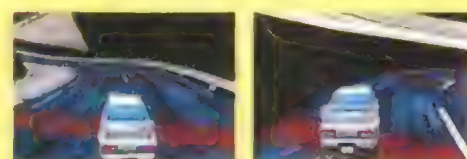
連続カーブの終わり

この2つのコーナーだけはドリフトのみしか受け付けない。だが、フルチューンならば最後のコーナーはグリップでOK。



連続カーブの始まり

最初のコーナーはグリップで通過。次のコーナーも、突っ込んでからドリフトすれば難なくクリアできる。



3x3EYES ~吸精公主~

いよいよサターン版画面も到着

- 日本クリエイト
- 発売日未定
- 価格未定
- ADV
- 1人プレイのみ

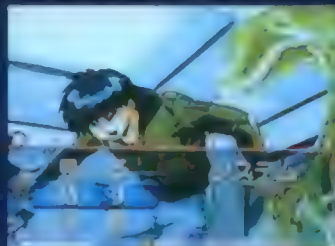
完成度
30%

原作を知らない人は、今から本屋に行って勉強しておくことを勧めるぞ!

超綺麗なビジュアルに驚け!

前号のサターン版のイメージ画面に引き続き、今月は正真正銘のサターンで出力された画面を公開する。今後はこのクオリティでアニメーションが展開されるかに期待が集まるところだ。しかも、サターン版は画面のクオリティアップのためにセル画を1枚1枚デジタルセルとして取り込み、サターンの画面に変換しているのだ。こ

れでもしトゥルーモーションという動画再生方式が採用されれば、画質が多少荒いと言われていたサターンもイメージが変わる!



初心者の方のための3x3EYES講座

本作は高田裕三氏原作、講談社週刊ヤングマガジンに連載中の人気コミックをもとにゲーム化。コミックの連載は8年目を迎え、単行本は20巻目を数えた。また、OVAやオリジナルドラマ&音楽CD、小説などマルチに展開している。大まかなストーリーは不老不死の術を操る三只眼連綿のバイ（1つの体に三只眼とバイの2つの人格が存在する）と、バイによって不死身の無にされた藤井八雲が活躍する。ちなみに無とは三只眼によって命を喰われ、命を

共にする下僕のこと。無になった者の特徴は額に朱い「无」の文字が浮かび、主である三只眼が死なない限り不死身の肉体を保つ。2人は人間に戻るための手がかりを求め、冒険を繰り返す。



吸精公主のストーリーを詳しく解説するぞ!



「吸精公主」は八雲を中心に展開する物語で、原作には収録されていないオリジナルストーリーだ。オリジナルならではのキャラも多数登場し、今回の事件に深く関わっていく。もちろん原作でも活躍しているキャラは、設定もそのままに登場する。原作である3x3EYESの10~11巻の間に設定されたエピソードということで、このゲームでしか知ることのできない隠された

物語といえよう。

本作はシナリオの流れが2種類ある。物語の冒頭での妖撃社で行うささいな選択で最初にどちらの事件に関わるかが決まり、ここでシナリオの流れが大きく変わることになる。その事件とは、前号で紹介した〈四川省にある幻の村で起こった若返り事件〉と〈台湾で起きたビルの高層崩壊事件〉である。シナリオの流れとしては、冒頭の選択によっ

てどちらかの事件に赴き、事件解決後にもう一方の事件に加わる形になる。先に選ばなかった事件には、バイや鈴鈴などほかのキャラが出向き、ある程度事件は進行する。どちらの事件を先に解決するかで、同じ事件でも登場人物や状況が変わるのだ。キャラによっては、活躍する場面が展開によっては大きく変わるので要チェック! とのこと。これは、2つの展開をプレイすることで、初めて完全クリアできるといえるかもしれない。

サターン版とプレイステーション版の両面を比較してみた

ウィンドウズ版やプレイステーション版でも、グラフィックの綺麗さに驚いたが、さらにサターン版は開発元である日本クリエイトが本腰を入れた修正を加えているということで、同じ場面のカットをプレイステーション版と比べて見ることにした。プレイステーション版は若干キャラの顔が歪んでいるのがおわかりいただけるだろう。サターン版の方は修正が加えられているため、違和感のない顔立ちになっている。また、キャラだけでなくタクシーの窓ガラス

などの細部に至るまで、修正が入っていたのには驚きだ。これならば画質のクオリティも十分満足できるというもの。さらにトゥルーモーションという動画再生の新技术が投入されれば、追加される新しいカットや、アニメーションでの演出面部分の強化などにも期待が持てるところだ。これらをもって、果たして純粋にシンプルなお宝ベンチャーが少ないサターンの、1つの金字塔となりえるか?



今号でメッセージウィンドウが表示されている場面があるが、今回のウィンドウは残念ながらダミーということ。しかし仕掛けを見ると、サターン版もシーンスルータイプのウィンドウになるはず。この手法は画面にウィンドウが表示された場合でも、重なった部分のグラフィックが破綻できるという利点を持っている。



プレイステーション版と明らかに違う点はキャラの顔とタクシーの窓ガラスの処理。サターン版は修正が入ったおかげで、ビジュアルとしての完成度が高くなっている。逆にプレイステーション版は単体で見ると粗が目立たないが、サターン版と比べるとやはり多少の違和感を感じてしまう。



開発者インタビュー グラフィックデザイナーの巻

本誌■グラフィック部分はこのゲームのウリの1つですが、制作はどんな感じで進んでいますか?

山本■いままでウィンドウズ版とPS版をやってきました。その中で直すは直せなかった部分があったんです。それこそPS版が終わった時点で、原画をやられた西井さん(作画監督)と不満な点を挙げていって、追加カットを含めて、それを直していかうと決めました。

本誌■80カット以上追加。修正するそうですが?

山本■まあ、キャラクター的なものは西井さんから修正原画として送られてきて、それを取り込むワケです。エフェクト系とか、光の当たり具合は、セルっぽくないようにできるだけもっていかうと。たとえばスライムならその光の当たり具合も表現するつもりです。コンピュータのいいところ、アニメのいいところをそれぞれ

生かしたいと思います。

本誌■山本さんはどんなところを担当なさっているのですか?

山本■CG全般ですね。まあ、結局美術は南町奉行所さんがやっておられるんで、そのセルという素材からサターンの画面になるように取り込んでいくんですよ。

本誌■アニメーションはシネバックでの再生にも入りますか?

山本■いまのところトゥルーモーションの採用を検討中です。少しでも綺麗に表現できる方法を取っていかうと思っています。ウィンドウズ版やPS版は1枚1枚セルで取り込んでやってきたんで、同じ肌色でも次の色は微妙な肌色の違いがあったりしてんです。それをできるだけ直していかうと。画像データを圧縮する時にできるだけ損なわないように考えます。

本誌■本作品でここを見てほしいと

いうところは?

山本■ストレスがたまった部分を、ここまでパワーアップしたんだぞっていうのは見てほしいですね(笑)。

本誌■苦労した点とかありました?

山本■あの、やっぱりもともと制作現場がアニメーション会社とウチの会社で違いましたから……。

山本■やっぱりお互い理解し合いうとか、同じ絵を描くにしてもコンピュータでやるかセルでやるかというところでぜんぜん違うんです。そういう部分の融合ってのが本当に大変でした。南町奉行所さんとのつきあいは、もう3、4年くらいあるんですけどね。当然なんですけど向こうで原画を描かれている方は、ゲーム画面として描いてくるんじゃないで、結局アニメとして作業してくるんです。精度も含めて。CGで1つの絵をじっくり見ることはあるんで

日本クリエイトデザイナー
山本利彦氏



パソコン版やPCエンジン版の3×3EYESの制作にも関わって、グラフィックを引っ張る柱の1人

すけれど、アニメーションっていうのは1つ1つの積み重ねですよ。そういうところで今回は精度を上げて直していきます。

本誌■総枚数は今回どのくらいですか?

山本■動くものを合わせたら結構なものでしょう。まあ、今回はオープニングもあります

し、コマンドを選択していく場面だけでも60から70カット以上はありますから、アニメだけで数千枚のセル画が存在します。また、カット部分は南町奉行所さんから届けられてくるんですが、開発スペースに山積みになってます。ほとんど毎日段ボールで何箱も届いてますからね。ピークの時なんかは、中に入っている絵をチェックするだけで、まる1日かかりました(笑)。

本誌■本日はお忙しい中、ありがとうございました。

RAYMAN

レイマンは!!
エレクトウーンを救え!!
心暖まるファンタジックアクションだ!

●ユー・ビ・アイソフト
●11月17日発売予定
●5,800円
●ACT
●1人プレイ専用

完成度

100%

どこか懐かしいキャラクター。こんな感じのキャラ、昔はよく見たよね〜



かわいいレイマンの動きに目が離せない!!

ヨーロッパ生まれのアクションゲーム「レイマン」。愛敬のある主人公レイマンが小さな生き物「エレクトウーン」を助け、秘宝を取り返し、悪者から平和な世界を取り戻すためにファンタジックな世界を冒険するのだ。

ステージで決められた数のエレクトウーンを救出するとそのステージはクリアだ。クリ

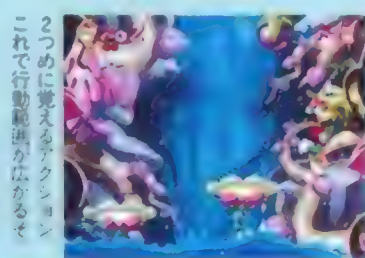
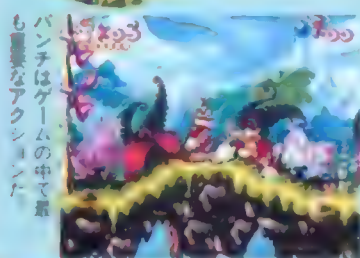
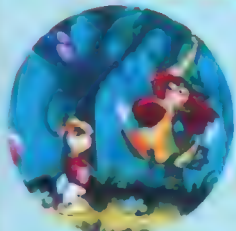
アしたステージは行き来が自由になるぞ。

行く先々で覚えたアクションを生かしエレクトウーンのいる檻を探せ。音符やお菓子など普段見慣れた物が敵やトラップとしてレイマンの邪魔をするが、攻撃方法もかわいらしく、過激なものは一切なし。まさに誰でも楽しく遊べるアクションゲームなのだ。



進むことに増えるアクション

最初は「ジャンプ」「はいつくばり」などの基本動作しか持っていないレイマンだが、妖精からパワーを授かることでアクションのバリエーションを増やすことができる。ゲーム後半では多彩なアクションが期待できるぞ。



ステージごとにトラップも様々だ!

空想の森



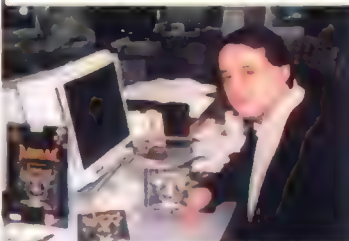
アイテムのフラムを最大限に利用しよう。フラムは水面に落ちて船の代わりにしたり、高い所に移動するための台にもなる便利なアイテム。ここでは敵の上にフラムを落とすのかいす。その上を踏みつけて進め。

バンドランド



「すべる五線譜」に「当たると痛い音波」。地形のトラップが多いのか音楽の世界の4拍子の一つ。トラマやマラカスロケットをうまく利用して進もう。トラップにかかると1度で命を失ってしまうことが多いぞ。

レイマン 開発監督
Mr.SERGE HASCOET



海を越え、遠くヨーロッパで作られた「レイマン」。海外ではすでに好評を博している。日本でのヒットをセルジユ氏も期待しているとのこと。

開発者に聞くサターン版「レイマン」

「レイマンの最も誇れる点は、なんといっても画像です。絵画や動画の専門家を集め、動画や背景には特に力を注ぎ込みました。

次にこのゲームの特徴でもあるステージの多さがあげられます。プレイヤーは常に新しい発見の喜びが味わえます。発見のためには「考える」要素も必要ですよ。

また、レイマンの能力は最初は少なく、ステージを進むに従って増えていきますので、成長の喜びも味わえるというわけです。

開発で苦労した点は、難易度の設定でしょうか。プレイヤーがやる気をなくしそうな箇所は極力省くように努めました。

レイマンの仕上がりには大変満

足しています。アメリカでは日本に先駆けてサターン版が発売されていますが、すこぶる評判が良くアメリカの雑誌では「これこそまさに消費者が求めていたゲーム」という評価もいただきました。日本のサターンユーザーの皆様にも必ず満足していただけるものと確信しております。

結婚 ~Marriage~

限定販売の「結婚前夜」もよろしく!

- 小学館プロダクション
- 12月15日発売
- 6,800円
- SLG(シミュレーション)
- 1人プレイのみ

完成度
50%

絵柄が「パソコン版」卒業
シリーズより若く見える
のはきっと気のせいです。

25歳という微妙な年齢になった男女10人+プレイヤーが、理想の相手を探して結婚するまでの過程を描く、新機軸のシミュレーション「結婚」。発売が近くなるにつれて急激に完成しつつあるのだが、まだ完全に確定していない部分もあるので、今回は序盤の展開を中心に解説しよう。次回あたりは本格的な紹介ができると思うので、待っていてくれ。

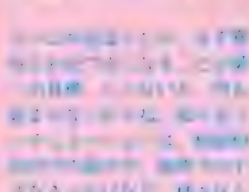


プレイヤーデータの設定



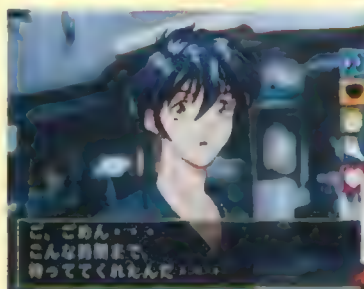
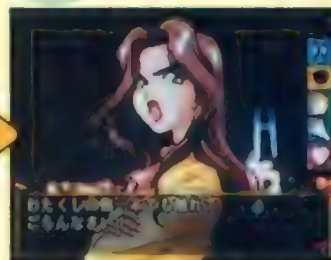
最初はプレイヤーの細かいデータを設定。性別、誕生日、血液型などの基本的なパーソナルデータだけでなく、職業や収入の使い分けといった、かなり細かい部分もある。いずれも、今後の展開を左右する重要なデータだ。

異性との出会い



そして、1年に渡っているいろいろな交際を

見る、さわるのコメントは慎重に



限定販売の「結婚前夜」は、もう手に入れたかな?

結婚前夜
Marriage Night

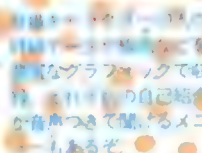
SHOGAKUKAN PRODUCTION



10月27日に発売された限定データソフト「結婚前夜」はもう見たかな? これには「結婚」のキャラクターおよび声優の紹介や、このCDでしか聞けないドラマなど、貴重

な資料が収録されているのだ(ちなみに2,000円というサービス価格)。まだ買っていない人のために、ここで少しだけその内容を見せてあげよう。

キャラクター紹介



ゲーム内容紹介



声優紹介、ラジオドラマ、ETC



有名な声優が1人ずつ自己紹介やコメントを聞かせてくれるメニュー。こういった特典もあるのが、限定版の魅力。ラジオドラマ風に作られた結婚前夜は、ここでもしか聞けない貴重なものだ。他にも、結婚前夜のキャストのクワイア、キャラクターのイラストなど、内容は多岐にわたる。

SEGA SATURN SOFT COMPLETE GUIDE

**発売後のセガサターン
ソフトを徹底ガイド!!**

先月発売されたソフトの中から、
じっくり楽しみたいソフトを選
りすぐって徹底紹介!

P166.....プリンセスメーカー2
P168...X JAPAN Virtual Shock 001
P170.....キング・オブ・ボクシング
P172.....サンダーストーム&ロードブラスター
P173.....ぶよぶよ通

イラスト
赤井孝美

プリンセスメーカー2

●マイクロキャビン●発売中●7,600円●SLG●1人プレイのみ

ついに発売された期待の移植作品。CDのトラック2に入っている10分以上におよぶミニドラマ(感涙)はプレイした後にぜひ聴いてほしいな。

楽しく奥が深い子育てSLG+RPG

このゲームの基本はSLG。数多くあるパラメータの変動により70種類以上もあるエンディングに導かれるといったもの。この膨大な数のエンディングを全て見るに

は、かなりシビアな展開が予想される反面、やりごたえたっぷりとも言えるよね。微妙なパラメータの差によって職種も変化する幅の広さがこのゲームの醍醐味だ。ま

た、武者修行といったRPG的な要素も含まれているので、奥深さが増しているぞ。今回は簡単な冒険のレシピも加えて、このゲームの面白さを紹介しよう。

趣味で育てるのが基本!

どうせ育てるなら自分好みの体型にしたいのが本心。ゲーム中、常に画面に出て



いる娘の体型をチェックしつつ、健康管理やバカンス、アイテムなどで上手に調整し、好みのナイスバディに育てようね。

基本だからこそ……読めば得するちょっといい話3連発

育ちの基本その①

バカンス



バカンスは、ストレスを減らす他に、付随効果がいくつかある。例えば、山に行くと感受性が上がるとか、夏の海に行くと体重が減るとか……あと、父親と2人きりになるってことも大きなポイント

育ちの基本その②

お城での面会



お城に住んでいる9人の(道化師以外)の人に会うと、人脈が上がるようになっている。この人脈の数値はバカにできない。城下での買い物は安くなるし、収容率のダンスパーティーにも威力を発揮する

育ちの基本その③

娘を鍛える



習い事には、アルバイトでは数値が上がらないもの(3種)がある。よって、これに関しては金を惜しむ必要はないだろう。また、早いうちから一芸に秀でておくと、結婚相手もいい結果に恵まれるぞ

娘を見守ってくれている方々



習い事を何回か実行し、評定値が上がっていると、評価にちなんだ人や妖精や魔人が現れ、色々なパラメータを上げてくれる。しかも何回か通算すると豪華なアイテムまでくれるのだ。

グラマービー

スレンダービー



バストの違いに注目

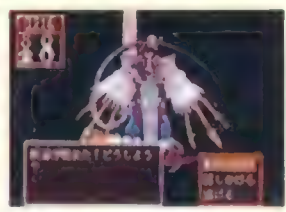
武者修行アウカルト!

武者修行がなければこのゲームの面白さは半減すると前号で紹介したとおり、様々なイベントが用意されている。今回はその一部を紹介しよう。



北部山岳地帯

お尋ね者のカスティーヨが隠れている北部。しかし、この地帯での最高のイベントは武神との闘いだ。



東部森林地帯

最初のうちは、敵が弱いココで修行するのが無難だろう。お尋ね者のバナザードが隠れている。



南部水郷地帯

ここのモンスターは色々なアイテムを落としてくれる。人魚の涙と漆黒のウロコは手に入れよう。



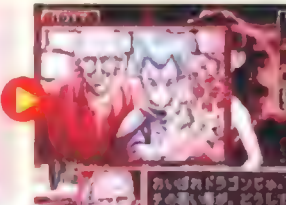
西部砂漠地帯

古代遺跡にはドラゴンが棲み、洞窟には悪魔が瞑想したり、魔王が酒宴を行っているなど物騒な地帯。また泉の精霊や北部にもいた精霊猫が現れたり、

この地帯には、イベントがもりだくさん。ちなみに、お尋ね者退治



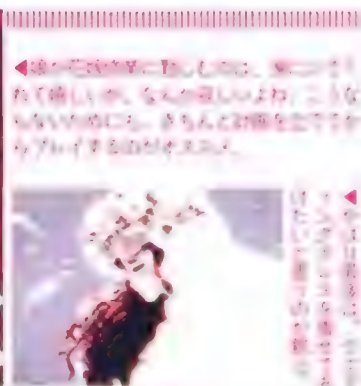
は、東・南・北の順に行くとよいだろう。西部にはいないのだ。



娘の将来を
考えてから

Let'sプレイ!!

まず、娘の将来をどのようにしたいかを考えることが大事で、ただ闇雲にプレイしても満足いく結末を迎えるのは難しい。魔法少女に育てるもよし、エッチな娘にするのもOK! 方向性さえキチンと定まっていれば、それほど「あれ?」なエンディングにはならないはずだ。



一芸に秀でた道

何か1つのコトに熱中するのは悪いことじゃないよね。この手の職種に就くためには、同じ事を繰り返すことが大切になる。



アルバイトあるいは就職

4つある全ての評価が低いことが条件の1つ。まあ言ってしまうと何も取り柄がない状態で最後を迎えることになってしまうぞ。



父と同じく 武芸の道

アルバイトは狩人、習い事は軍学、剣術、格闘術と戦闘技術や戦士評価のパラメータを中心に上げていくと父と同じ戦士系の職業に就きやすくなる。なにぶん男の世界なので体力もないとね。



他人とは違う道

良心的な親のすることではないが、たまには娘の人生を無茶苦茶にしてみるのも一興…? 守護神様に怒られる覚悟でプレイしてみよう。



闇の道

「私、こんな商売をしているの」と公言できない闇の職種。やはりこのテの職業は悪いことをすると上がるパラメータが必要。



娘の幸せを願って

女の子にとってブーケは憧れというから悪い気持ちにはならない結婚のエンディング。タイトルからもわかる通り、最終目標はやはり王子様に嫁ぐこと。他の男に嫁ぐなんてタイトルに反する行為だぞ。また、親として1番ガッカリなのが2号さんや愛人かな……。



メーカーさんより一言&プレゼントだぁ~!!

みなさん、こんにちは。マイクロキャビンです。他機種にも移植され人気の高い「プリンセスメーカー2」がついにサターンに登場です! グラフィックも一段とパワーアップして、他にもいろんなところがパワーアップしているんですよ。

ここで朗報。マイクロキャビンさんから10名様にプリメ2ポスターをプレゼント!! あて先は右を見てね。



〒103 東京都中央区日本橋5-27-6
平田ビルF ソフトバンク(株)
セガサターンマガジン「プリメ2ポスター係」

東方のプレミアム
グッズあるよ!



X JAPAN Virtual Shock 001

●セガ●発売中●6,800円●ミュージックエンタテインメント●1人プレイのみ●全年齢推奨

X JAPAN ファンの皆様 **お待たせいたしました**

Virtual Shock 001

©1995 PROJECT Co., Ltd. 1995
©EXCESS 24 1995 ©SEGA ENTERPRISES, LTD. 1995

ゲーム+音楽+アーティスト……サターンソフトの新たな可能性をキラリと覗かせるニュータイプADVの先陣を切ったのはX JAPAN!



1994
Dec.31
「白の夜」



迫力のライブ映像

X JAPANをフィーチャーしたミュージックエンタテインメントソフト「X JAPAN Virtual Shock 001」。'94年12月31日のライブ「白の夜」にカメラマンとして潜入し、楽屋めぐり、そして白熱のライブを楽しめちゃうアドベンチャーゲームだ。写真集やビデオと違い、まるでメンバーと同じ空間にいるかのような、まさにヴァーチャルなX体験ができるシロモノだ。今回は東京ドームの舞台裏で迷子になってしまった人のためのチャートをご紹介します。

TOSHIは? YOSHIKIはどこ? 一刻も早くX JAPANに会いたいアナタに...

GETTING ITEM

まずは「楽屋」を探し出してアイテムを盗もう。よそに行こうにもバスがないとあしてもらえないのだ。



フィルム



エレベーターでバスを乗取られた後、隣つきのあたりのドアの右手へ



レンズ



TOSHI

プレイヤーはカメラマンとしてバックステージのメンバー撮影を命じられる。が、メンバーを探しに楽屋を訪れても誰にも会えない。まずはTOSHIの行方だが、TOSHIの部屋を探してみよう。

その電話が、するとベルが鳴って……



その電話が、するとベルが鳴って……

その電話が、するとベルが鳴って……

直行アクセスのための TIME TABLE

撮影に必要なアイテム入手

オールエリアバス入手

エレベーターで2階へ

TOSHIの部屋で電話のメッセージをチェック

スタンドからTOSHI撮影

バックステージ入口の黒人スタッフに話しかける

ミネラルウォーター入手

HEATHの部屋へ

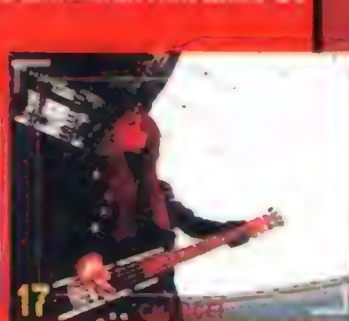
リハ中のHEATH撮影

PATAの衣装係からPATA探しを頼まれる

ベンチで遊んでる(?) PATAを発見

PATA撮影

HEATHに会うにはまずバックステージ入口へ。ここで相遇された後、2階のある場所にある人物が出現する。



ミネラルウォーターを配るお兄さん、HEATHに頼まれる。

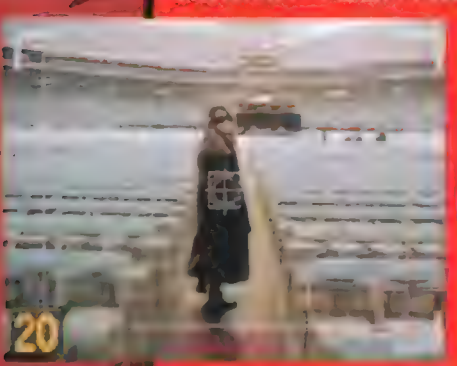


PATA

最初は誰もいなかったPATAの部屋だが、いくつかイベントをクリアすると衣装係のお姉さんが出現する。衣装の打ち合わせをしたくて部屋を探しているそうなんだが……



PATAを探したためという口実でバックステージに入れてもらおう。この時、お姉さんを見れば……



20



HIDE

HIDEの部屋も最初はお兄さんに追い払われるが、イベントをクリアしていくと、彼に酒を持ってくるよう頼まれる。彼の好みはファンならカンペキかな?

無事に終わればHIDEの部屋も出入り自由。

日本酒
ワイン
バーボン



舌といっても3種類あるぞ。どれを選ぶか運命のわかれ道……

EDIT

今度は3階に行ってみよう。ここでは「Rusty Nail」のビデオ編集をすることができる。4つのカメラワークを駆使せよ。



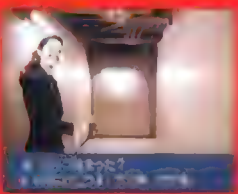
やり直せばこの映像足もみんが観えてくわい。簡単よ。

Rusty Nail

LIVE

1階奥の扉の向こうを左に入ると、今度は金髪のお姉さん出現。今さらだが、序盤でこの通路に入って右を向くと、怖い思いをしてしまうのでご注意を。

ここではしばらくゆっくりとライブの模様を堪能しよう。




Longing

HIDEに酒を持ってくるよう頼まれる

↓

ケータリングルームで酒入手

↓

HIDEがゴキゲンになったらHIDE撮影

↓

本番開始のアナウンスがあったらプレスルームにて中間報告

↓

YOSHIKIの部屋を覗く

↓

誰もいなかったら部屋に入り、紅いバラを見つける

↓

YOSHIKI撮影

↓

3階に行く

↓

「RUSTY NAIL」

↓

ライブを覗きに行く

↓

「LONGING」

↓

裏備室で腕章入手

↓



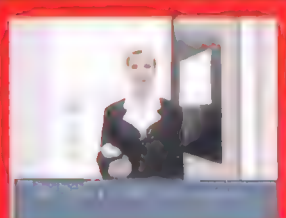


バックステージ入口から会場へ

↓


ENDING
STAGE IS OVER……

中間報告

本番開始のアナウンスが流れたら中間報告に行こう。写真書きがあるのでたくさん撮っておいたほうがいいぞ。帰りに黒人スタッフに声をかけて、腕章が必要なことを確認しておこう。

ピアノの上に





真紅のバラが…
YOSHIKI

00

終盤でようやく入れるのがYOSHIKIの部屋。純白の部屋の中に咲く真紅のバラに吸い込まれるように……。

そしてENDING……

まずは黒人スタッフが提示を要求していた腕章を手に入れよう。誰もいない、何も無い、という状態の時は、つねにスタッフや怪しい場所を再チェックするように。そして扉の向こうでは、感動のエンディングが待っている……?

Virtual Shock 001



キング・オブ・ボクシング

●ビクターエンタテインメント●発売中●5,800円●SPT●2人対戦プレイ可能

最近、カンガルーの隠しキャラがハヤッているけどその歴史はメガドライブのベア・○ツクルⅢからだと思うのはオレだけか？

すでに発売されオリジナルのボクサーを育てるのに夢中になっている読者も多いと思うが、その「キング・オブ・ボクシング」に驚愕の事実が発覚した！ その事実とは、まずゲーム中のメインイベントを進めていくと最後にザ・チャンプが現れるので、コイツを倒してしまおう。で、エンディングの後再びゲームを始めてV・Sモードを選んでみると…なんと、ボクサー選択時にキキ・ザ・カンガルーというキャラクターが含まれているのだ。なぜカンガルーなのか、詳しいことはわからないが、このカンガルーくん、ちゃんとお腹に子供も入っていてメチャカワイイのでぜひ、友達とカンガルー対決などをやしてほしい！

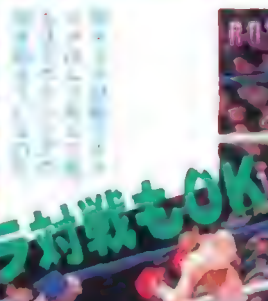


V・Sモードで
カンガルーが
参戦表明！

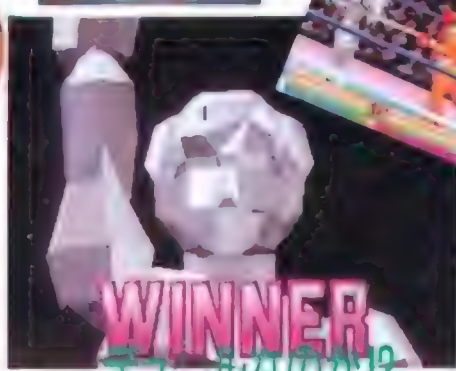
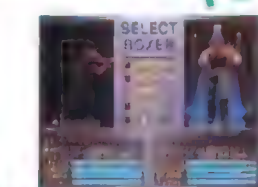


まだまだ、いるぞ！クセものぞろいの隠れキャラ達

V・Sモードで使えるキャラクターはカンガルーだけじゃない！ 全身が銀色で包まれているヤツ（しかも男と女の2バージョン）や、トレーナーのスネーク、某マンガの主人公と思われるヤマト・ムツといった様々なキャラクターが使用可能になっているぞ。モチロン、これらのキャラクターどうしの対戦も可能になっているので白熱のバトルが楽しめるのだ。



同キャラ対戦もOK！



WINNER
デュールなの？

コイツはもしや
修の兄？

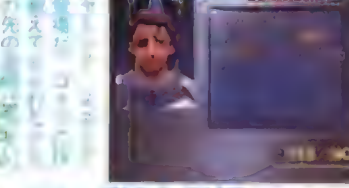
必殺コンボはトレーナーに教えてもらえ!

このゲームのボクサーはいろんなコンビネーション技が使えるのを知っていたかな? これらの必殺コンボ技はスネークというトレーナーが教えてくれるのだ。このスネークは、メインイベントを進めていけばいきなり現れ、コンボ技のコマンドなどを教えてくれるぞ。教えてくれる技は自分のキャラスタイルによって異なるので、いろんなスタイルで何回かチャレンジしてみよう。ちなみに下の表の中のSはストレート、Hはフック、Uはアッパーを表している。5つずつある技のうち、3つはここで教えてあげるの、残りの2つは自力で見つけてくれい!

メインイベントを進めると



トレーナーが



コンボ技を伝授



オープン

スピードとパワーのバランスを平均値にするとこのスタイルになる。身長と体重もバランスがとれているので、最初に設定した時はこのスタイルになるだろう。

コンボ1	左S右S	B、右+B
コンボ2	左S右S左H	B、C
コンボ8	左S右S左S右U	左、右、B
スマッシュ	斜めからの左U	?
コークスクリュ	手首ひねりパンチ	?

デトロイト

スピード値が高く、身長も高いのがこのスタイルの特徴だ。ただ、体重とパワーがかなり低いので慎重に戦わないと、すぐノックアウト負けしてしまう。

コンボ1	左S右S	B、右+B
コンボ2	左S右S左H	B、C
コンボ3	左S右S左H右S	左、右、B
タイガースウィング	ボディーへの左H	?
スラッシュアックス	打ち下ろし型右S	?

オスカー

ちょうどオープンとデトロイトの中間に位置するスタイル。どちらかという体重がやや軽めに設定されているので、素早い戦いをすることが可能だ。

コンボ1	左S右S	B、右+B
コンボ2	左S右S左H	B、C
コンボ7	左U右H	左、右、B
ジョルトフック	体重をかけた右H	?
グランドバースト	回り込んで左H	?

フィラデルフィア

こちらはオープンとピーカブーの中間スタイル。初期パラメータはパワー値がやや高く設定されているので、力強い戦いをする人はこのスタイルになるハズ。

コンボ1	左S右S	B、右+B
コンボ2	左S右S左H	B、C
コンボ4	左S右S左U右S	左、右、B
コンボ5	左S右S左H右H	?
ボロパンチ	モーションの大きいU	?

ピーカブー

体重がメッチャ重く、動きがニブイのが特徴のスタイル。ただひたすらにパワー重視のため、力押しでいきたいという人以外にはあまりおすすめできない。

コンボ1	左S右S	B、右+B
コンボ2	左S右S左H	B、C
コンボ6	左S左H左H	左、右、B
セロウアッパー	ダイナマイトなU	?
デンプシーロール	体を左右に振って連打	?

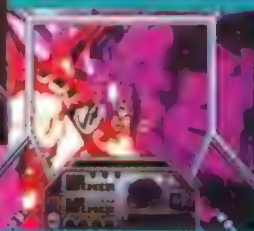
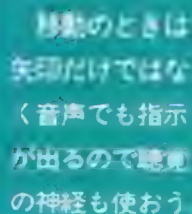
目指せ！ノーミスクリア企画

ロードブラスターを解剖!!

こう
なった！

REVENGE 8	スタート	▶	◀	▶	◀	◀	T
	◀	→	◀	◀	→	B	K
	▶	K	B+	▶	▶	T	▶
	▶	▶	B	T+	▶	▶	▶
	T	B	T	B	→	◀	T

五感を使え! サンダー
ストーム

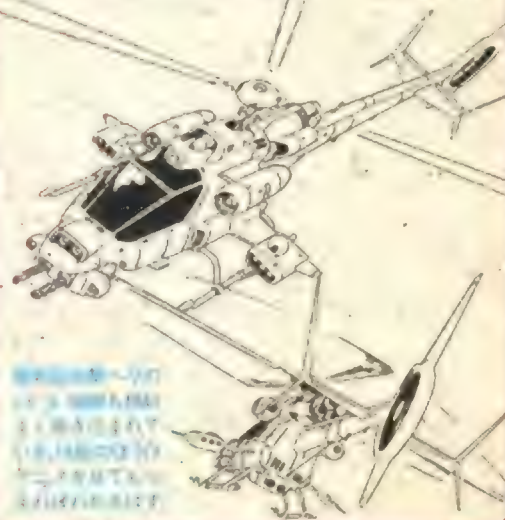
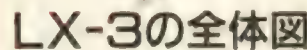
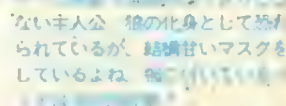


おまけ



**マニア必見！ 2大ゲーム
の設定資料を入手!!**

ロードブラスターの 主人公



ぷよぷよ通

●コンパイル●発売中●4,800円●PUZ●2人対戦プレイあり

子供とやっても勝てない年輩の方々のために、基本講座なんぞをやってみました。そんなの知ってるよって人もおさらいのつもりで見てくださいね。

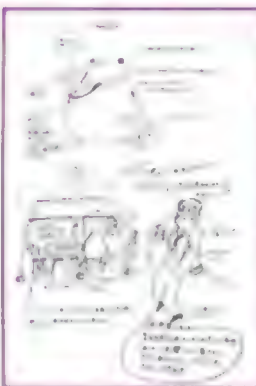
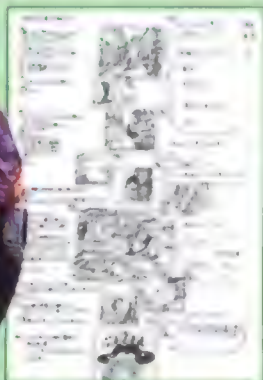
全種類見たかな? ぷよ C M

サターン版ぷよ通発売にあたって、テレビCMが放映されていたのはご存じだったろうか? いろいろな時間帯に流れていたから知っている人も多いよね。「サターン版なのか……?」と結構笑える実写のCM。今回はその撮影現場の写真を入手したので、紹介しよう。



シェゾ編

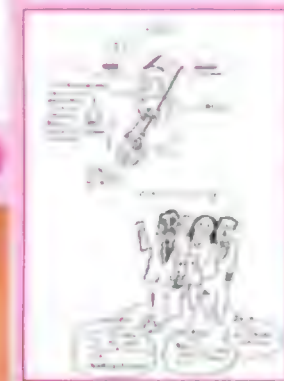
すけとうだら編



ワイツチ編

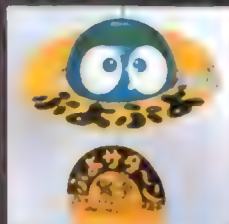


のほほ編



ぷよサターンプレゼント

ぷよに輪っかが付いたその名もぷよサターン（非売品ですがな）。これを10名の読者にプレゼントするぞ。応募は欄外の宛先まで。

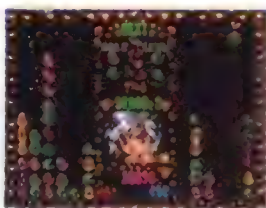


これから始めようって人のためのぷよの基本

基本その1

積み

「積み」。これが基本中の基本。同色のぷよが4つくっつけば消えるのだから、なるべく同じ色を集めて積もう。回転させて引っかけて、とにかく4つくっつけるべし。



基本その2

連鎖

●なだれ型連鎖

同色の山を作るとなりの色のぷよを乗せておく。1つ山を消せば雪崩のごとく消せる仕組み。

●引き抜き型連鎖

同数の山を作ったら、違う色のぷよを乗せる。その上にまた下と同じ色を乗せて、間の色を消す。

●だるま落とし型連鎖

いくつか平らに並べたら、その色と同じ色のぷよを乗せておき、途中を消す。これで連鎖開始だ。



基本その3

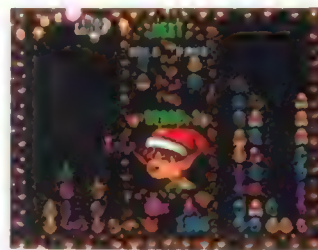
攻め守り

●攻め

連鎖が組めるようになったら、相手よりも早くぷよを下に落下させる練習をしよう。NEXTの窓を見て、次のぷよを落とす場所を考える。攻撃は最大の防御なのだ。

●守り

ぷよ通には相殺システムがある。相手と同時にぷよを消せれば降ってくるぷよの数を減らすことができる。相手の様子を見れるぐらいの余裕を持って挑むべし。



基本その4

ハンデキャップ

恥じることはない。経験者はそれこそ一度は夢の中でまでやったことのある人間だ。ランクだけでなくオプションを使って、あらゆるハンデを付けてやろう。



SEGA

話題沸騰の超新作ロボット格闘を大解剖!!

セガAM3研Rush!!

ロボットから体感バイク、はてはお笑いまで(?) 多彩な作品を今月以降リリースするセガAM3研。その中でも最も注目の「電腦戦機バーチャロン」を大特集! 気になるサターン移植の可能性は?



電腦戦機バーチャロン

登場!!

- セガ
- 12月上旬登場予定
- MODEL2基板

この冬、格闘ゲームとはまた違った熱いバトル展開が予想される、ニュー対戦アクションが登場だ。

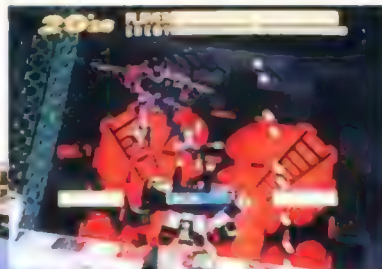
まったく新しいロボット対戦アクション

息詰まる攻防が熱い!

ニュータイプの対戦アクションとして秋のJAMMAショーの話題を独占した「電腦戦機バーチャロン」。従来の格闘ゲームにない新ジャンルを開拓した新作ということで、サター

ン移植の期待度も大きい超新作がいよいよ登場する。今回は12月上旬のデビューを前に、その魅力に迫るぞ!

バーチャロイドは複数の武器を装備し、相手との距離によってそれを使い分ける。機体に合わせた戦法が必要とされるのだ。



1対1のスーパーバトル!



8体のバーチャロイドが出撃!

3Dモデリングされた個性あふれる機体が8体登場! それぞれの特徴を把握して、自分の好みに合った機体を選ぼう。



乱入対戦でウデを磨くのだ!

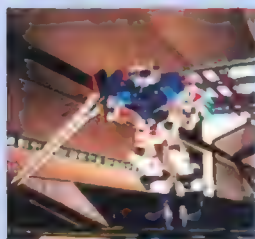
当然ながらこのゲームも乱入対戦プレイがOKだ。ドンドン乱入して腕を磨こう。JAMMAショーで好評だった観戦用ライブモニターの導入の話もあがっているので、対戦熱はさらに盛り上がりそう。今から腕が鳴るぞ。

乱入対戦しますか?



—COMCOM戦もOKだが、それは相手を負かしてからだ!

MBV-04-G V.R.TEMJIN



すべての戦術力が平均して高い機体を持つ、汎用バーチャロイド。高い機動性を生かしての白兵戦、遠距離の武器での銃撃戦どちらもこなす。



HBV-10-B V.R.DORKAS



厚い装甲を持つ小型バーチャロイド。左手に装備されたハンマーは白兵戦では圧倒的な強さを持つ。機動性も機体が一歩リードなのが魅力。



SRV-14-A V.R.FEI-YEN



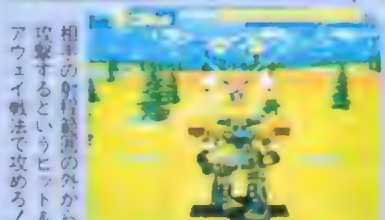
機動性に富む女性型バーチャロイド。HPが半分以上になると特殊武器の性能が飛躍的に上がる特殊能力を持つ。この姿はジュミの世界!!



SAV-07-D V.R.BELGDOR



後方支援型の遠距離攻撃用バーチャロイド。その性能から相手との距離を測るのに火器攻撃を得意とする。だが、近距離での白兵戦は苦手だ。





セガAM3研部長
小口 久雄 氏

「バーチャロン」に関しては部長自身がプロデューサーでもある。苦勞の過程と今後の展開を熱弁してくれたぞ

本誌■まずはJAMMAショーの感想からお伺いしたいのですが。

小口■本当に良かったですね。特にうれしかったのが、このゲームがユーザーアンケートの1位をとったんです。じつをいうと、この作品は、開発立ち上げの初期から社内的にずっとOKが出なかったんですよ。そういう意味で、今は非常に手応えを実感していますね。

本誌■企画の最初の頃から比べると、だいぶゲームの形も変わっていったそうですが?

互■企画にかかったのは昨年の春頃なんですが、あの頃はまだMODEL 2が出始めの頃で、「バーチャファイター2」も大好評だったんです。で、ロボットで格闘をという企画が出た時点で、あれとは違ったスタイルを求めようと思ひまして、試行錯誤の中スタートしたのが、この作品なんです。操作系1つとっても、最初は3ボタンとスティックの操作だったんですが、結局は2本のスティック

開発1年半、試行錯誤の末のAMショー人気1位! 早くも続編とサターン移植の可能性も……!?

の操作と、2ボタンの組み合わせで、今までにない新しいものができたと思います。

互■「バーチャロン」はロボットのモーションが全部手作りなのも特徴なんです。同じ人型でも、ロボットらしいモーションというのは、1人の動きとは根本的に異なりますので、「バーチャファイター」のように、モーションキャプチャーで動きを取り込むことはできないんですね。実際、こういうCGキャラのモーション作り自体、AM3研では初めてだったんですが、本当にその1つ1つがデザイナーの苦勞によるものになっています。スタッフも全員、非常にいい意味で口うるさくて、女性ロボットの走り方「つ取っても、そうじゃなくて、横にこう手を振るんだー」って感じで(笑)。

本誌■メカデザインをカトキハジメさんに依頼された経緯というのは?

尾崎■ロボットのデザインを外部のプロの方に頼もうという話は、最初の頃から出ていたんですよ。あわよくば、キャラクタービジネス的な展開までいければという野望込みで(笑)。で、「こういう企画があるんですけど……」という話をカトキさんにしたところ、彼自身もこういう3DグラフィックのCG表現に興味を携ってまして、すぐに話がまとまりました。その後のお互いの打ち合わせも非常に綿密に進みました。ただ、ロボットのデザイン面では、フェーイエンのようにデザインが1発で決まったものもありますし、6〜8回もリテイクがかかったキャラもあります。コードナンバーの末尾のAとかDとかのサブコードは、そのあたりが反映されていますね(笑)。

小口■時期はまだ未定ですが、僕個人

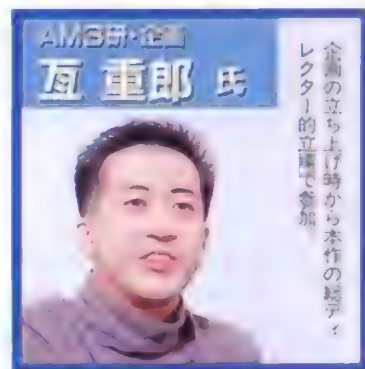
人「やりたい」という気持ちはありますね。

本誌■サターンへの移植という話もありそうな雰囲気ですが?

小口■さましたね(笑)。「バーチャロン」は、当然サターンにほしいタイトルだと思うし、スタッフ全員、みなさんにやってもらいたいと思っていますから、その可能性は非常に高いでしょう。今回はサターンの「セガラリー」がCS(※家庭用)チームとの共同でうまくいってますので、やるとしたら、またCSの優秀なスタッフとやりたいと思いますね。

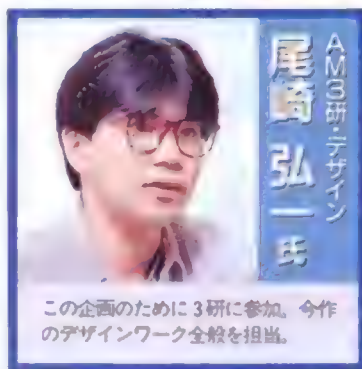
本誌■最後にひとことを。互■じつはアーケード版にはマル秘で隠し技とかもあります。それを知っていると大幅にゲーム性が変わるような……。単に撃ち合うだけでなく、奥の深いゲームですので、ぜひみなさんやってください。

(10月12日、セガ本社にて収録)



AM3研企画
互 重郎 氏

企画の立ち上げ時から本作の総デザインワークの立役者で参加



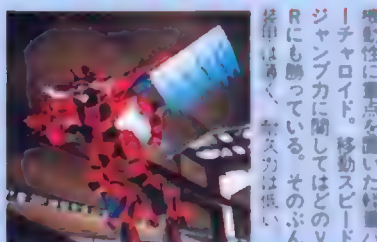
AM3研デザイン
尾崎 弘一 氏

この企画のために3研に参加。今作のデザインワーク全般を担当。

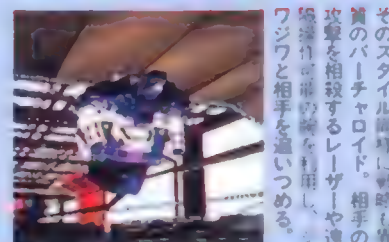


完成まで本当に苦勞があった「バーチャロン」。今後、追加開発に、早くも夢は広がる。開発者たち

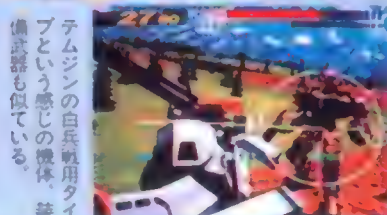
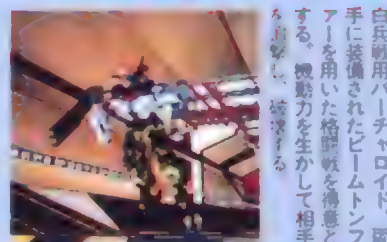
TRV-06K-H V.R.VIPER II



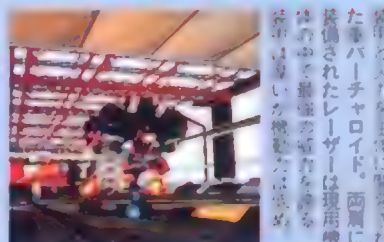
XBV-13-16 V.R.BAL-BAS-BOW



MBV-09-C V.R.APHARMID



HBV-05-E V.R.RAIDEN





セガAM2研

Vol.11

Express Neo

SEGA SATURN MAGAZINE OFFICIAL CORNER

おかげさまでそろそろこのコーナーも「ネオ」になって1周年。今後もオフィシャルコーナーとして、AM2研の最新情報の提供に努力していくぞ。近日中には最新の超隠し玉も発表!? 期待せよ?

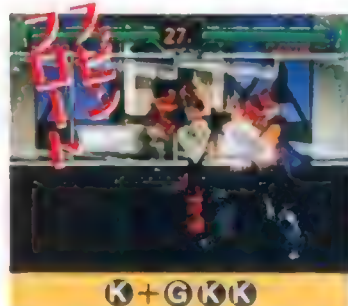
いよいよ11月稼働開始「ファイティングバイパース」!

新たな闘い方を極めろ!!



先月号で大々的にデビューしたAM2研のアーケード超新作「ファイティングバイパース」が、今月上旬頃から、アーケードに登場するぞ。誌

面でしか見なかったハニーやトキオ達にもうすぐみんなも会えるのだ。まずは、「VF」とひと味違う基本戦法を頭に入れてアーケードに行こう!



K+G K K



⇨ PPP

これが基本戦法だ!!

「ファイティングバイパース」は、「VF」同様3ボタン制ながら、細かい部分で「VF」と違った新たな戦法が導入されている。ここではその基本を紹介しよう。



ガードアタック

⇨ P or ⇨ K

金網戦の攻防が重要なこのゲーム。追い詰められたらガード攻撃で反撃だ。一瞬防御した後に強烈な打撃が!



投げ技・壁技

(敵の近くで) P+G

「VF」同様このゲームにも投げ技はあるが、「バイパース」では壁を利用した多彩な技もある。スキを見て仕掛けろ。



受け身

(空中で) P+K+G

「VF」にも投げ技はあるが、「バイパース」では、少々違った「受け身」がある。飛ばされたら3ボタン同時押しだ。

「ファイティングバイパース」登場直前インタビュー

各ステージに隠された演出も見してほしい

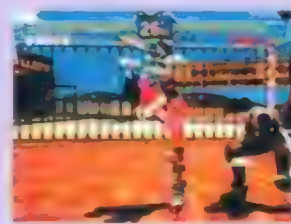


片岡 洋氏

本誌JAMMAショーの後に、最近ロケテストもされたそうですが?
片岡 最後のロケテストでは、非常にいい結果が出ましたね。使用キャラも、場所によってハニーの人気が高かったり、ラクセルの人気が高かったりと、まちまちでしたが、ゲームのほうはショーの頃とまったく別のゲームと言えるほど完成度が上がりましたから、かなり手応えは感じています。

本誌技の感じやコマンドの感覚は「VF」とはまた違った感じに?
片岡 ショーの頃はまだ基本技しか入っていなかったんですが、今は連続技のフィニッシュですとか、投げ技ですとか充実してきてますね。操作に関しては、「VF」と概念的には一緒なんですけど、だいぶ感覚的に出やすい感じにしています。本誌ボスとかは出てくるんですか?
片岡 「VF」のデュラルに相当するキャ

ラはいますよ。かなり体格が大きくて、アーチャーが走り着くところまでいった感じのキャラですね。ただし、プレイヤーは使えません。他には、ステージの演出もだいぶ凝っているの、こちらもよく見てほしいですね。ぜひみなさんと、楽しんでください(笑)。



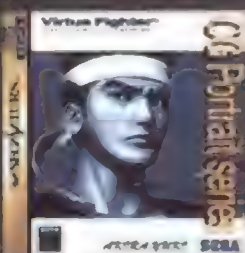
初心者でも使いやすいのはキーとグレースとかかな? じゃあそれならいいですね。



徐々に高いクオリティで上がってくる新作CG達。現在制作中の「VF3」の雰囲気も多分に見せているというCGの数々はどれも一見の価値ありだぞ。おなじみの2人に気になる最新情報を直撃!

バーチャファイター CGポートレートシリーズ

Akira Yuki



今回は、サラ編、ジャッキー編に比べて、最初から「流れ」を意識して作ったというアキラとパイ編。アキラ編のほうには、暖かいアップのシーンも多用され、自由な振る舞いをするアキラの姿が描かれる。ゲームの設定からは、やや過去のものということだが、中国少林寺や、八極拳の星・道州など、実際に鈴木裕氏が訪ねた地もタプって登場するぞ。「3」のアキラを予感させるCGに注目だ。

アキラ編・パイ編

11/17(水)発売



香港の自宅に久しぶりに帰ってきたという現在進行形の設定で描かれるパイ編。CGのレベルも一気に飛躍しており、中でもソフトクリームを食べているパイのCGは急きょカレンダーに収録されたほど素晴らしい逸品に仕上がっている(ちなみに下のCGで現在クリスマスカードを作成中とのこと)。真実のシーンからシャワーシーン(ノ)に至るまでパイの私生活が満載の1本だ。

急速に進化する 「VF」キャラの行方は?

10月13日に発売されたジャッキーとサラ編が売り切れ店も出るほど好調なセールスを記録。続いて発売される「アキラ編」「パイ編」で見れるさらに進化したCGとは? その魅力を先行チェック!



DIRECTION

AM2研サウンド課の中村隆之氏は「CGポートレートシリーズ」全作のディレクターも担当。



CG DESIGN

現在は「VF3」のデザインも担当している伊崎和宏氏。よりレベルの上ってきたCGに注目だ。

本誌今回の「アキラ編」「パイ編」の見どころは? 中村■サラとジャッキーに比べて、今回は「流れ」を意識していた作りになっていますね。伊崎■リラックスしてくつろいでいるアキラやパイの姿というのは、なかなかゲームからは想像しにくいんですが、そういうシーンがたくさん入っています。猫とか、馬とかニワトリとかもいれちゃいますよ(笑)。本誌■CGのモデリングは、アキラとパイ以降、「VF3」の雰囲気が出るといって話ですか? 伊崎■中に収録されているCGに、パイがソフトクリームを食べているものがあるって、鈴木裕部長がすごく気に入るんですが、そのCGのモデリングを作ったデザイナーは、「VF3」のキャラのモデリングもやっているんですよ。そういう意味では、キャラのイメージ作りでだいぶん参考になるものになっていますね。中村■アキラもパイも、今までなかったような、いろんなシチュエーションのものが出てきますよ。ハチマキを取ったアキラや、自転車に乗ったパイに映画の撮影所のパイとかね。中にはちょっとお色気のあるシーンもあってドキッとするかもしれませんね(笑)。本誌■プレゼント用非売品のデュアル編は? 中村■絵の内容が一番悩まそうですね。火の中、海の中、氷の中とか(笑)。ただ、断片的にでも「VF3」のヒントになるイメージが作れるといいですね。

DURAL is..... *Special presents only*

大好評の「バーチャファイターCGポートレートシリーズ」は、5キャラ分を揃えれば、豪華なデュアル編がもらえるプレゼントも用意されている(限定版のみ)。CGの制作はまだこれからというところだが、「3」の登場人物、プレミアムがつくのは必至。今から楽しみだ!

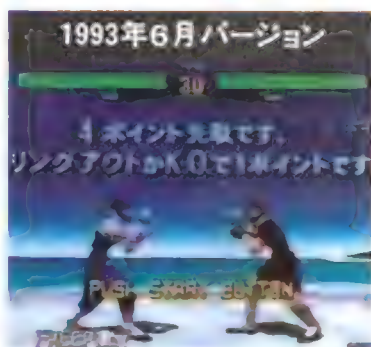


Pai Chan



AM2研協力短期集中連載! 第3回

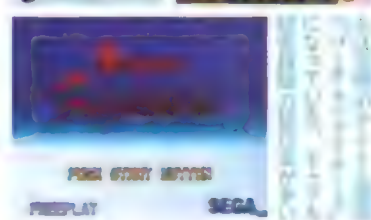
バーチャファイター3への道



1993年6月バージョン
4ポイント先取です。
リンクアウトからK.O.で1ポイントです
FREEPLAY



よく見ると、この頃の背景はすべてポリゴンで描かれていたのわかる。中には河から泳いで出てくる魚もあったそうだが、当時のグラフィックでは表現できなかったため、BGIに隠されてた。



FREEPLAY SEGA

人間をリアルタイムポリゴンで動かすというCG技術の壁をクリアし、試行錯誤の末、現在のキャラ設定を確立した「バーチャファイター」。この中で完成していった「チョイ入れ」「グイ入れ」の独特なコマンド体系と、幻のバーコードバトルの誕生秘話とは……? 第3回「はじまり」編だ。

AMショー出展2カ月前とコマンド体系の確立

——1993年8月のJAMMAショーで一般公開された世界初の3次元格闘ゲーム「バーチャファイター」。ショー会場に出展されたバージョンは、まだパンチとキックの連係技が入った程度のものであり、ダウン攻撃も、主人公のアキラも入ってはいなかった。だが、その代わりに現在の仕様には入っていない「バーコードバトル」や「トーナメントモード」などが入れられており、今と違った異彩を放っていた。今となってはボツとなったそれらの要素は、はたしてどのように生まれ、そして消えていったのか……? また、この頃にはすでに確立されていたパンチ、キック、ガードの3ボタン操作と「チョイ入れ」「グイ入れ」のコマンド体系はどのように作られていったのだろうか?

今回は、それらのすべてのルーツとも言える、JAMMAショー2カ月前の1993年6月頃のプロトタイプ版「バーチャファイターズ」の映像を交え、すべての「はじまり」の姿に迫ろう。そして、そこから「はじまった」「バーチャファイター」というゲームのシステムは、最新作「3」になって、どのように進化(変貌)?

を遂げようとしているのか……? 「バーチャファイター」シリーズの設定すべてに深く関わっているAM2研新四天王アキラこと塚本学氏に、現在語れるすべてを聞いてみた。

塚本■ここで目撃しているのは、ショー出展の2カ月前のバージョンですね。キャラクターは、一応8人いますが、どれもまだキャラのポリゴンを調整しつつ、研究していた段階で「有名な(?)」アキラと「カブチ」が「バーチャファイター」の初期の状況です。ラウだけは、もうこの時点でかなりの形にまでできてきていますが、おさげなどはまだピンツと反り曲がってて笑えますね。

その頃はまだ技が少なく、ヘダウレ攻撃も入ってなかったんですが、ショーの後になって、相手がダウンしたら何もできないのは変だからということで、試しにラウの「踏みつけ」を入れたんです。そうしたら、あまりに内悪なんで(笑)、「これはいい」とって鈴木部長も気に入って、今キャラにそういう攻撃が用意されていったんです。ちなみに、30秒勝負というのも、もうすでにこの6月の頃には決まっていた、リサーチをかけていたところですね。

ショーの時に用意された「バーコ

ードバトル」のアイデア(※バーコードリーダーに持参したバーコードを読み込ませると、選択したキャラクターのパラメーターが算出され、独自のキャラで対戦が楽しめるというものだった)は、当時流行っていたそういう玩具からのアイデアだったんですが、当時は普通の1Pプレイのゲームモードと共存させる形を考えてまして、選択画面もちょっと込み入った感じになっていました。

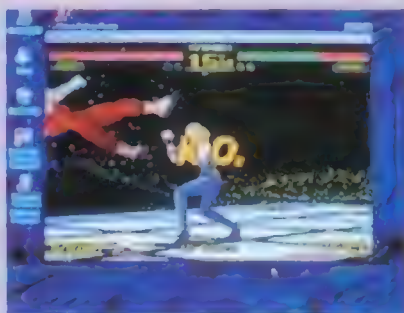
この6月のプロトタイプの頃は開発チーム全員で近くのコンビニからいろいろお菓子を買ってきて、対戦を楽しんでいましたね。当時は、時期スーファミのソフトについてるバーコードが最強だったことがあったんですが、どのメガドラソフトもそれに勝てなくて、結局メガドラの6ボタンパッドのバーコードが勝ったというエピソードもあります(笑)。

一方、ショーバージョンのウリの1つだった「トーナメントモード」ですが、これは運悪く同じショーで



初開発が通っていた「トーナメントモード」の原型は、結局採用はされなかった。

「VF」の「VF」(VF) なんとウィンドウズ版「VFリミックス」発表!



【基本スペック】640×400(解像度)、32,768色(全色数)、30フレーム/秒(描画速度)。サターンパッド対応。【動作環境】CPU: Pentium75Mhz以上(必須)/90Mhz(推奨)、メモリ: 8MB(必須)/16MB以上(推奨)、OS: Windows'95、CD-ROM: 2倍速以上(必須)、HDD: 14MB(必須)/20MB(推奨)。

もうすでに報道されているけど、パソコンのウィンドウズ'95対応で、あの「バーチャファイターリミックス」が発売されるのだ。操作感覚はまったく遜色はなく、見た目はややサターン版よりもポリゴンの角が目立つ感じのグラフィックだから、「1」が特に好きだった人にはオススメだぞ。ちなみに、セガからのウィンドウズ版への移植は、この「リミックス」以外に「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」や「パンサードラグーン」などが予定されているそうだ。ウィンドウズ95ソフトも今後はあなどれないぞ?

「VF」の「VF」(VF) AM2研オフィシャル「VF」カレンダー発売中!



先月号の速報で紹介した「VF」キャラのカレンダーが、この12月1日から発売される。最後の12月分のCGの中に、「VF3」の新キャラ(日本人女性)の目元が公開されていることで話題を呼んでいるが、鈴木部長の監督が入っているだけに、1つのカレンダーとしての完成度も高いのが特徴だ。季節にマッチした姿を見せてくれる11人の「VF」キャラ達は、十分1年間を楽しませてくれるだけのものがあるぞ。ちなみに、公開が近づいていると噂される「VF」新キャラの姿は、12月26日開催のポリゴンジャンキー3で一部見れるかも……? こちらも要注目だ!

構成は表紙を含めた全13枚綴り。サターンソフトの販売店などで12月1日から発売。買い逃すな。



「VF3」の新キャラと コマンド体系はどうなる?

出展された「スーパーストII」でも同じようなモードが大々的に実演されて、「このトーナメントモードは現在特許申請中です」とかって出てたんですよ(笑)。演出もあちらのほうか派手だったんで、結局このモードはこれで漸く消えになった感じがしますね。

ところで、「ストII」全盛期だった当時、なぜ3ボタンのシンプルな操作システムができてきたかについてですが、当時の立ち上げ時のメンバーがほとんど「ストII」系統の格闘をやってなかったことと、感覚的なシンクロ感が、それらの操作に感じられなかったということが第一あります。「バーチャファイター」のチヨイ人バグイ人バグの操作は、そんなプレイヤーの操作との一体感から生まれてきたものなんです。

コマンドの入力は、「1」から「2」になって、対戦の駆け引きを出すために、「ディレイ」とかが入って、より入力のタイミングに幅が出ましたが、「3」では現在差が広がりすぎています。上級者と初心者、ハンデを補助するようなものになると思います。これは、初心者か操作ミスによって不利な状況に追い込まれてい

るようなことが多い対戦状況をもっとコンピュータに判断させて、コマンド入力による腕の差をある程度補正するものに、コマンド体系自体が「進化する」と思ってください。「3」の技も、じつは「2」の時にモーションキャプチャーで撮ったボツ技が、かなりたくさんあるので、それらの一部が復活する可能性は大いにあります。また「2」で実用性が薄かった技や、モーションがカッコ悪かったり、実際のものと違う技はボツになる可能性は大きいです。中には技の機軸とか性能が変わったり、単なる投げ技が違う技に進化するようなものもありますね。とりあえず、「待ち」にだけプレイヤーが出ている一部の対戦を改善するようなものになると思っていいていいでしょう。

現在「VF3」は、新キャラクターもほぼ確定し、技もバリエーションが豊富に入ってきているところなんです。先月号で鈴木部長が「アブドーラ・ザ・ブッチャー」のようだと、言っていた新キャラも腹のたっぷり具合がすごくいいです(笑)。ちなみにキャラのコスチュームは、各キャラの性格や生活感をより感じさせるようなものにしたいと思っています。また、背景などの演出もすごくパワーアップしていますので、そちらも期待してください。

(10月12日、AM2研にて収録)



一応、このショー前バージョンには技の付加度が入っていた。ただし、操作系は現在のストIIとガードのシステムではなく、ボタ



見た目にも強烈なインパクトのあるラウの技が「ダウン攻撃」ショーの場に入れられ、その技が「VF」の基本技にまで昇格する。なる。「3」ではどう進化するのか?



新たな筐体の設計

今でこそ当然になりつつある対戦台だが、「VF1」以前のこの当時は、シティ筐体も改良の余地があった。「VF」と同時期に開発された「アストロシティ筐体」は、スピーカーがサーボスピーカーに変更され、上部にインストラクションの代わりにPOPがつけられるように改良された。

コマンド操作系の改善

下は「VF」50%版とJAMMAショー版の各操作説明書。操作系の違いがわかる。



「VF3」でデュラルは使えるか?



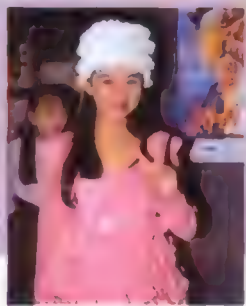
現在稼働中の「VF2.1」では、1/16の確率で使用できるデュラル。残念ながら段位認定への挑戦はできないとのことだが、学習機能のメモリはじつは確保されているとか。「2.1」では独自の技も入れられているだけに「3」で本格的に使える可能性も?

TVアニメ「バーチャファイター」好評オンエア中!

人気キャラ達も顔を揃え、ますます面白くなっていったアニメ版。洗練されたサラの行く末とデュラルの秘密とは?



好視聴率にてスタート!



ストーリー上、「バーチャファイター3」への直接の影響はない(鈴木裕部長談)とはいえ、回を重ねるごとに気になる人物も登場してきているアニメ版「バーチャファイター」。こちらのほうも、これからますます目が離せないぞ。



現作には鈴木裕部長も入って、なにより、このビデオはオマケに、

サラが洗脳され、デュラルも登場してくるなど、ストーリーのほうも中盤のヤマにさしかかりつつあるが、視聴率もなかなか好調とのことだぞ(第1話は当日の東京テレビ番組で一番良かったそうだ)。ちなみに、放映地域外の人にはオマケも収録されたビデオも登場するのでチェックしよう(P.39参照)。



アニメ版の面白さを伝えるべく、紙ももたせてきたぞ。

●テレビ東京系6局●毎週月曜日18:30~19:00
(※テレビ愛知のみ翌週水曜朝7:35~)

AM2研情報局

VIRTUA SURF

光吉くんの名前は? 「VF2」は18歳推奨?

みんなからの質問にAM2研が直接回答してくれる「バーチャサーフ」オフィシャル出張局。今月もちょっとタメになっちゃうぞ?



●AM2研の有井氏と光吉猛修氏。それぞれなんと読めばよいのですか? (ゆうい)と(たけお)でいいのですか? 教えてください(愛知県・岡田佳彦)

AM2研「ありいのぶたか」、「みつよし」のふたつです。いい質問(?)を送ってくれた岡田君には、光吉くんのサイン入りダンシングシャドウズTシャツプレゼントを差し上げましょう。

●TVゲームには、喫煙と飲酒の規制があるんですか? そうなるとサターン版「VF2」の皇帝の飲酒はどうなるのでしょうか? (静岡県・ジムシイ)

AM2研「AM2研としては、飲酒、喫煙は正当な理由がない限り、極力避けるようにしています。もちろん小さい子供が真似しないようにです。もちろんリオンのような未成年キャラがタバコ

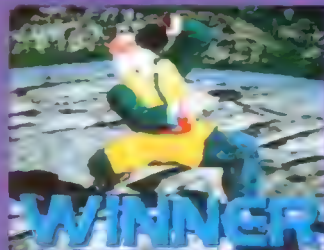
を吸ったりすることはありません。皇帝についてはジジイだから(笑?)、まあいいかと。それでも海外は国によって規制が違いますので、アーケード版では基板内部のスイッチで酒を飲んでも赤くならないような設定ができるようになっています。同じように、サターン版「VF2」からは、リオンの趣味も「ナイフ集め」から「スケートボード」に変わっています。

●お店でたまに見かける大きい筐体(コントロールボックスと椅子がくっついてて画面がデカイやつ)は、いくらくらいしますか? (埼玉県・ビーさんズ)

AM2研「正式には「スーパーメガロ2」と言ひまして、価格は「バーチャファイター2」込みで約200万円、重量330kg、消費電力475Wです。

●「バーチャファイター(1)」では、ラウの血液型がB型だったのに、「2」ではAB型になっています。でも、パイはO型になっています(笑)。AB型からは絶対にO型が生まれないことを考えると、「2」の設定が正しいなら、パイはラウの血を引かないことになります。本当のところはどうなんですか? (埼玉県・鳥羽宏彰・18歳)

A: あれ? ラウの血液型は最初からB型ですよ。AB型の「VF2」のラウを



見たのは何かの間違ひでは……とシラを切る相馬君(じつは新四天王アキラが真相を知っています)。

●「VF3」の、最終ボスの後に鈴木裕部長を隠れキャラで入れておくのはいいかでしょうか。ポリゴンの裕さんも見てみたいのですが(笑)。(神奈川県・船越基司)

AM2研「鈴木部長を「VF」に登場させるのはちょっと難しいですが、「バーチャストライカー」では開発リーダーの三船BINがFC SEGAのセッケン1「ポリピン」として、出場しています。今後もセガ社員のゲーム登場は続くかもしれませんね。



今月のダブル日本一

島根県・船越基司くん

サターン版「VF(1)」の段位名人でついにパイが送られてきた! 船越君は、なんと「デイトナUSA」でも、北海道・武山智史くんが打ち出していた中級コース日本一のラップ(41秒26)を破る41秒21もマーク! 記録を公式に認定するとともに、特別プレゼントを送るぞ。今後も頑張るぞ。

パイ名人&中級コース

41秒21

段位認定証	PII 級
音速は風切音に似ていて 名前の成程も似ていたので	アイアム
名人	7777
達成率	100%
達成時間	41.21

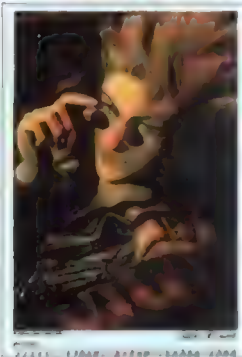
サターン版でまだ名人が出ていないのは、ウルフとジェフリーのみに残った。残る2つの座には先着でプレゼントを。



AM2研特別プレゼント!

毎月競争率が非常に高いAM2研からの特別プレゼント。今回はファンにうれしい品が登場。次号も出すよ。

「バーチャファイター」カレンダー



5名

USAセガサターンバッグ



1名

アニメ「バーチャファイター」声優色紙



5名

AM2研ギャラリー

毎回たくさんのイラストがくるこのコーナー。今回は気合いの入ったスゴイ車もやってきたぞ。



愛知県・テカパイ



大阪府・沙那



京都府・桑山圭

ハガキ大募集!



採用者から抽選でTシャツ+αが当たるぞ!!

「AM2研Express Neo」では、みんなのハガキを大募集しているぞ。イラストはもちろん、みんなの質問や意見に対し、AM2研が直接答えてくれるよ。ハガキは直接AM2研に渡すから、今後の作品(音楽を含む)への意見や要望も、製作の参考にされるかもしれないぞ。採用者には、上の特製Tシャツ+αをあげちゃうからね。



LUNAR EXPRESS

サターン版「LUNAR」もさることながら、GG版も年末発売に向けて着々と進行中。もう1つのルナワールドとしてファンならずとも必見だ。

GG版「LUNAR」完成間近！ 4少女の活躍やいかに!?

この「さんぼする学園」はいままでの「LUNAR」とはひと味違う。なんてたって今回は戦う女の子が主役、お話は彼女達の入学から卒業までを描きたいいわば「学園ドラマ」なのだ。GGながらも全13章と手応えバッチリの作品だぞ。

これがイエン島だ



イエン島の魔法学園、さんぼする学園に入学した4少女の活躍を描く。



イエン島の魔法学園、さんぼする学園に入学した4少女の活躍を描く。



イエン島の魔法学園、さんぼする学園に入学した4少女の活躍を描く。



●ストーリー●

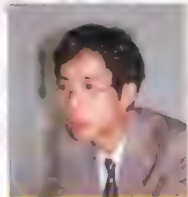
片田舎の村で退屈ながらも穏やかに暮らしていたレナとエリー。ある日、いつものように畑仕事をしていた彼女達にイエン島の魔法学園から招待状が送られてきた。それまでまったく見たことも聞いたこともない島名に学園行きを渋っていた2人だが、3年間こはんがたた／ 加えて勉強すればカミナリが落とせるということでレナはがぜん乗り気に。エリーを強引に誘い込みイエン島に向かった。

さて、イエン島に着いたものの島内には人の影も形もないときた。いったいこの島ってどうなってんの？ 彼女達の運命やいかに!?

恒例 開発者富一成氏に突撃インタビュー!

今回は吉本新喜劇のノリで作ってるんです、僕は大阪人なんで GGの対象年齢を考えると3日ぐらいでやれるとすると、1章が2〜3時間ぐらいか、じゃ、吉本新喜劇ぐらいやらんと耐えられへんかなって思いました(笑)。全体的にはちょっと昔懐かしい感じで「LUNAR」の雰囲気のような田舎っぽいイメージです。今回、新キャラばかり窪岡さんに26人も設定してもらってもう豪華で(笑)。で、キャラ設定が全部上がったところでストーリーが勝手に作られたって感じです。こちらである程度用意していたんですけど、レナが上がってきてからもう話が急

にぶっ飛びまして(笑)。おかげさまで絵1枚に負けたというか、この娘やったら、っていろんな場面が思い浮かんでずいぶん変更しました(笑)。本当はエリーが主人公なんですけど。ま、ヒロアレスしかりですから(笑)。サターンでも「さんぼする学園」をやります。今度はさらに「LUNAR」の世界観や立体感も意識して作ろうと思ってます。待っててください



サターン版も着々と進行中!
新着Photoてんこ盛りで紹介だ!

GGの話が先にきちゃったんで「サターンのほうは？」とお思いの方、ご安心を。今月の画面写真を見てのとおおり、ゲームの要素となるグラフィックはほぼ完成、現在快調に制作進行中です。色数も豊富、すみずみまで手の込んだ作りの絵柄にはファンでなくても納得、きっと期待通りの超大作になるはずだよん。

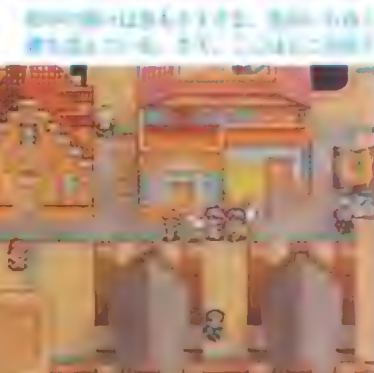


10. 11. 12. 13. 14. 15. 16. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24. 25. 26. 27. 28. 29. 30. 31. 32. 33. 34. 35. 36. 37. 38. 39. 40. 41. 42. 43. 44. 45. 46. 47. 48. 49. 50. 51. 52. 53. 54. 55. 56. 57. 58. 59. 60. 61. 62. 63. 64. 65. 66. 67. 68. 69. 70. 71. 72. 73. 74. 75. 76. 77. 78. 79. 80. 81. 82. 83. 84. 85. 86. 87. 88. 89. 90. 91. 92. 93. 94. 95. 96. 97. 98. 99. 100. 101. 102. 103. 104. 105. 106. 107. 108. 109. 110. 111. 112. 113. 114. 115. 116. 117. 118. 119. 120. 121. 122. 123. 124. 125. 126. 127. 128. 129. 130. 131. 132. 133. 134. 135. 136. 137. 138. 139. 140. 141. 142. 143. 144. 145. 146. 147. 148. 149. 150. 151. 152. 153. 154. 155. 156. 157. 158. 159. 160. 161. 162. 163. 164. 165. 166. 167. 168. 169. 170. 171. 172. 173. 174. 175. 176. 177. 178. 179. 180. 181. 182. 183. 184. 185. 186. 187. 188. 189. 190. 191. 192. 193. 194. 195. 196. 197. 198. 199. 200. 201. 202. 203. 204. 205. 206. 207. 208. 209. 210. 211. 212. 213. 214. 215. 216. 217. 218. 219. 220. 221. 222. 223. 224. 225. 226. 227. 228. 229. 230. 231. 232. 233. 234. 235. 236. 237. 238. 239. 240. 241. 242. 243. 244. 245. 246. 247. 248. 249. 250. 251. 252. 253. 254. 255. 256. 257. 258. 259. 260. 261. 262. 263. 264. 265. 266. 267. 268. 269. 270. 271. 272. 273. 274. 275. 276. 277. 278. 279. 280. 281. 282. 283. 284. 285. 286. 287. 288. 289. 290. 291. 292. 293. 294. 295. 296. 297. 298. 299. 300. 301. 302. 303. 304. 305. 306. 307. 308. 309. 310. 311. 312. 313. 314. 315. 316. 317. 318. 319. 320. 321. 322. 323. 324. 325. 326. 327. 328. 329. 330. 331. 332. 333. 334. 335. 336. 337. 338. 339. 340. 341. 342. 343. 344. 345. 346. 347. 348. 349. 350. 351. 352. 353. 354. 355. 356. 357. 358. 359. 360. 361. 362. 363. 364. 365. 366. 367. 368. 369. 370. 371. 372. 373. 374. 375. 376. 377. 378. 379. 380. 381. 382. 383. 384. 385. 386. 387. 388. 389. 390. 391. 392. 393. 394. 395. 396. 397. 398. 399. 400. 401. 402. 403. 404. 405. 406. 407. 408. 409. 410. 411. 412. 413. 414. 415. 416. 417. 418. 419. 420. 421. 422. 423. 424. 425. 426. 427. 428. 429. 430. 431. 432. 433. 434. 435. 436. 437. 438. 439. 440. 441. 442. 443. 444. 445. 446. 447. 448. 449. 450. 451. 452. 453. 454. 455. 456. 457. 458. 459. 460. 461. 462. 463. 464. 465. 466. 467. 468. 469. 470. 471. 472. 473. 474. 475. 476. 477. 478. 479. 480. 481. 482. 483. 484. 485. 486. 487. 488. 489. 490. 491. 492. 493. 494. 495. 496. 497. 498. 499. 500. 501. 502. 503. 504. 505. 506. 507. 508. 509. 510. 511. 512. 513. 514. 515. 516. 517. 518. 519. 520. 521. 522. 523. 524. 525. 526. 527. 528. 529. 530. 531. 532. 533. 534. 535. 536. 537. 538. 539. 540. 541. 542. 543. 544. 545. 546. 547. 548. 549. 550. 551. 552. 553. 554. 555. 556. 557. 558. 559. 560. 561. 562. 563. 564. 565. 566. 567. 568. 569. 570. 571. 572. 573. 574. 575. 576. 577. 578. 579. 580. 581. 582. 583. 584. 585. 586. 587. 588. 589. 590. 591. 592. 593. 594. 595. 596. 597. 598. 599. 600. 601. 602. 603. 604. 605. 606. 607. 608. 609. 610. 611. 612. 613. 614. 615. 616. 617. 618. 619. 620. 621. 622. 623. 624. 625. 626. 627. 628. 629. 630. 631. 632. 633. 634. 635. 636. 637. 638. 639. 640. 641. 642. 643. 644. 645. 646. 647. 648. 649. 650. 651. 652. 653. 654. 655. 656. 657. 658. 659. 660. 661. 662. 663. 664. 665. 666. 667. 668. 669. 670. 671. 672. 673. 674. 675. 676. 677. 678. 679. 680. 681. 682. 683. 684. 685. 686. 687. 688. 689. 690. 691. 692. 693. 694. 695. 696. 697. 698. 699. 700. 701. 702. 703. 704. 705. 706. 707. 708. 709. 710. 711. 712. 713. 714. 715. 716. 717. 718. 719. 720. 721. 722. 723. 724. 725. 726. 727. 728. 729. 730. 731. 732. 733. 734. 735. 736. 737. 738. 739. 740. 741. 742. 743. 744. 745. 746. 747. 748. 749. 750. 751. 752. 753. 754. 755. 756. 757. 758. 759. 760. 761. 762. 763. 764. 765. 766. 767. 768. 769. 770. 771. 772. 773. 774. 775. 776. 777. 778. 779. 780. 781. 782. 783. 784. 785. 786. 787. 788. 789. 790. 791. 792. 793. 794. 795. 796. 797. 798. 799. 800. 801. 802. 803. 804. 805. 806. 807. 808. 809. 810. 811. 812. 813. 814. 815. 816. 817. 818. 819. 820. 821. 822. 823. 824. 825. 826. 827. 828. 829. 830. 831. 832. 833. 834. 835. 836. 837. 838. 839. 840. 841. 842. 843. 844. 845. 846.



クを殺すことなぐさ、二回もすくなく二回

街中を歩
も聞かれ
るらし
生活感あふれる街だ



はどうやっすぐに思われるようになったらしい



んね、とこ、め、た、ん

重馬氏の
おいしい
お好み焼の作り方

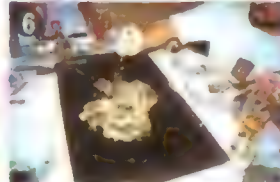
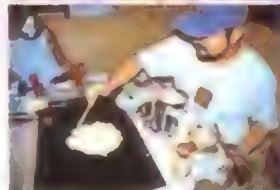
予告どおり今回は重馬氏直伝のお好み焼の作り方を紹介。「LUNAR」の活力ここにあり、お好み焼講座の始まり〜。

- 1 まず豚肉以外の具を全部混ぜ合わせる(具はキャベツ、玉子、天カス、粉などなど)。
- 2 熱した鉄板で豚肉を焼く。
- 3 肉の上に1を流しかける。
- 4 形をきれいに整える(裏返す際に失敗しないために)。
- 5 表面が乾いてきたらひっくり返し両面こんがり焼く。
- 6 ソースをたっぷり塗り青のりとかつおぶしをたんまり、量産派お好み焼完成だい！



馬師：靈馬敬

さすが關西人、お好み焼にはこだわりありの重馬氏でした。現在はほぼシナリオも完成、しかしまだ忙しい日々は続くのであった。



佐藤 肇氏イライトコーナー

続々とルナワールドのイメージイラストを描き上げる佐藤氏。今回も新作を含めた4点をお届けします。「LUNAR」の世界観をくみ取りつつ独自のアイデアを詰め込んだイラストの数々。とくと堪能してください。



次回予告!

次回発売直前のGG版『LUNAR』
を大紹介。そろそろ国民氏にもご登場
願いたいところ。さてどうなるか!?



発売前テストプレイ セガサターンソフトレビュー

SEGA SATURN SOFT REVIEW

次号から、月2回刊になるおかげで、今までよりチョッピリゆとりを持ってレビューができそうな予感。年末年始の一大ラッシュは、その分しっかりフォローしていくぞ。選んだソフトは見逃がせぬ!

このコーナーの見方

このコーナーは、発売予定1カ月以内のサターン新作ソフトを対象に“お試しプレイ”を編集部で実施し、その感想や意見を掲載するものです。ソフトは完成版もしくは、途中バージョンのサンプルを使用し、未完成版の場合は、その旨を明示し、それを踏まえて論評します。CDソフトということをご理解いただき購入の“参考意見”としてご覧ください。

↓発売予定ソフト (11月8日～11月22日)

岸KING The Spirits



11月10日発売
100% 難 7.33

- アトラス
- 5,800円(全年齢対象)
- RAC
- バックアップ(1コ)
- 1～2人用(対戦)

初めの2Pで峠を攻めろ
ゲーム全3コース、6+1車種、2分動画で対戦

ばくばくアニマル～世界動物保護手帳～



11月10日発売
100% 普 6.33

- セガ
- 4,800円(全年齢対象)
- PUZ(落ちものパズル)
- 無限コンティニュー制
- 1～2人用(対戦)

ばくばく食べる落ちゲー
S.T.V.で入った動物たちが、落ちゲーでサターンに登場。キャラも可愛らしい。

REVIEWS

Lady Users Group

女性ユーザーズ



- 榎田理子
- みにい小梅
- 出口かおり
- 青山ようこ
- 鈴木あつこ

次の新居は新宿徒歩圏内。やった、これでパチンコ屋にや行き放題だ。育てゲーもいろいろ出ることだし、しっかり稼いでもう1台サターンを買うぞノ(かおり)

Game Mania Group

ハイローラーズ



- 渋谷洋一
- 作山軍曹
- ガイア佐伯
- 唐酒屋カゲ
- ロンドン小林

昔の俺が山ほど買物をしたらしく、今の俺に請求書が届いている。ファーク、昔の俺の野郎め!! 金もねえのにクレジットカードなんか使うなッ!!(居酒屋)

Guest Game Writers

ゲストライターズ



- TETSU
- リアル鈴木
- 廣島不二屋
- 高坂亮一
- ジャムおじさん

年末のラッシュのおかげでゲーセンに行くヒマもねえ。自分の腕は落ち込み、相手の腕はどんどん上がっていく。悔しくてしょうがねえぞ、NO!!(TETSU)

こんな車があればいいのに

アップダウンが激しく、下り坂では、スキの直滑降なみの疾走感が気持ちいい。ブラインドコーナーも多く、終始気を抜けないのもいい。各コースとも逆回りが可能で、まったく印象の違う展開を楽しめる感じだ。操作については2P対戦の分割画面の表示に、やや操作性で難点があるが、ATとミッションを瞬時に使い分けられるのは、コーナーを攻めるのに重宝する。実際にこんな車があればなあって感じだ(笑)。1対1の戦いばかりなので、どっちかが独走しちゃうとダレるけど、接戦が続けば大興奮状態よ。(榎田)

7

荒削りだが気持ちよし!

車のポリゴンのデキがイマイチで、当り判定も見た目よりデカイが、慣れれば問題なし。あとはコースだ。この高低差と、遠くまで見通せる視界が最高に気持ちいい。3コースのデザインも、本物の峠を参考にしているだけあって、コーナーを攻めるのが無性に楽しく感じる。また、リプレイモードが充実していて、これが異常にカッコイイのも。ムリヤリ融合する縦分割対戦も新新だ。BGMはサビが妙に勇ましくて、味があるしな。だが唯一、使える車が少な過ぎる。荒削りな作りだが気に入ったぞノ(作山)

8

公道をブッ飛ばす快感!!

これはデイトナやリッジとはひと味違う“走り”を楽しむためのレースゲームといえるだろう。1対1のレースは個人的にあまり好きではないが、タイムアタックはとにかく面白くて良い。激しくアップダウンする道、滑りすぎず心地のいいドリフト感、そして美しく欠けることのない背景がますますプレイ意欲をそそる。残念なのはハデさに欠ける感じが、静止画でアピールできないのがツライところだ。過剰な演出は不要だが、シブく魅せる効果があっても文句はないと思う。あと車はやはり実名ならば。(TETSU)

7

MILKファンなら絶対!

アーケード版がST-V基板なのに、どうしてもっと早く出なかったのかな? でも待った分、ゲーム内容や移植度は、もうバッチリノ! はっきり言って、オススメよん。新アニマル(?)のネズミくんも入れて、5種類の動物さん達でプレイすると、新しい戦略を立てる楽しみなんかもあるしね。オプション関係がかなり充実してるから、対戦相手がいるなら、楽しさ100倍ってカンジかな。私が大好きな「MILK」のお洋服のキャラクターにもなったことだし、個人的に絶対買いね。マジでこれはオススメノ(みにい)

7

また落ちゲーですか

ST-V版はセガ直営のゲーセンでしか見たことがなかったが、今回の移植というよりパワーアップ版といった感じ。CGによるオープニングは味があっただけで、問題はゲームの中身。エサを食べる動物達がかんりファンキーでかわいいものの、落ちものパズルとしての爽快感と練り込みが、あまり感じられない。見た目のインパクトほど、ゲームとしての新鮮味がない……。やってみると、そんな印象が強い。ただし、パズルゲームとして初心者にもわかりやすく作られている点は、評価できるかな。(佐伯)

5

“落ちモノ”としては久々の快作

サウンドやCGキャラは上出来だし、ブロックの組み方を考える楽しみもある。だが、基本システムは脱帽するものではなく、連鎖に関しては偶然に頼る部分が多いのが玉にキズ。しかし“狼&バナナ”のような誰もが容易に連想できる組み合わせでブロックを消すというアイデアと、そのブロックが消える様子(動物がばくばくと好物を食べている)には人を引きつけるヒキを十分感じる。このゲームの良さはそれがすべてと言っても良いだろう。システム、操作性、演出は水準以上だが、もうひと押しがほしい。(リアル)

7

発売予定ソフト

戦略将棋



95%

普

5.66

- EAV
- 5,800円(全年齢対象)
- TAB(将棋ゲーム)
- バックアップ(5コ)
- 1~2人用(対戦)

多彩な戦法をCPUが使う
将棋盤や駒が立体的で、CPUに多彩な戦法を使わせることができる将棋ソフトが登場



野茂英雄ワールドシリーズベースボール



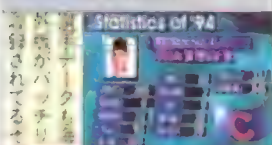
100%

普

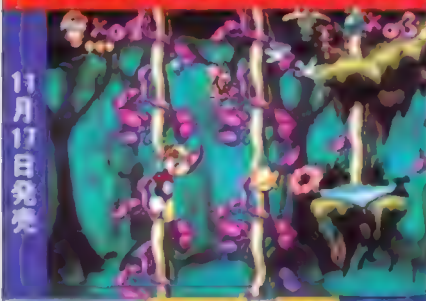
7.0

- セガ
- 5,800円(全年齢対象)
- SPT(野球ゲーム)
- バックアップ(1コ)
- 1~2人用(対戦)

トルネードでリメイク
好評発売中の「グレイテストナイン」のデータ改訂版、トルネード投球も実装に再現



RAY MAN レイマンはエレガントなゲーム



95%

難

5.66

- UBIソフト
- 5,800円(全年齢推奨)
- ACT(スクロールアクション)
- 制限コンテンツあり
- 1人用

ヨーロッパなテイスト
美麗なグラフィックと滑らかな動き、アクション、全6ステージ、エレクトロウを救え



女性ユーザーズ

ちょっと洗すぎ?

将棋は嫌いじゃないんだけど、なんか洗さを意識しすぎちゃって、女の子向きじゃないわね。思考時間は短くて快適にプレイできるんだけど、あの濃い演出がちょっとねえ。人前でプレイするには、勇気がいりそう。あと選択画面などで使われている文字が読みにくい。筆で書いてあるっぽいんだけど、モニターを凝視しないとわからないような達筆(笑)。また、対局前にBGMの有無とかの設定ができないが不親切かな。オプションの操作体系自体もイマイチ。オジさまだったら楽しめるんだろうけどね。(みにい)

6

「サンシェン」はないの?

前作の実況は、なまじ日本語なのだから、同じセリフが目立つこともあったけど、今回はよほどヒアリングしようとしなくていい心地よい英語の実況が楽しめます。また全体的にゲームテンポも上がり、プレイしていて気持ちいいのも〇。難点は「野茂英雄」と銘打っているくせに野茂の映像が少ないこと。あと大リーグだけに野茂やドジャース以外にあまり親近感がわかないのも事実。野球ゲームとしてはいい線いってんだけどね。欲を言えば、観客がウェブするとか「サンシェン」ってセリフも欲しかったな。(かおり)

8

ホッとする愛らしさ

どこかオーソドックス(?)な印象の残る作品に、サターンで出会えてホッとした気がするね。こういう切り口でも、もっといろいろできるんだと感じさせてくれる内容だ。特にステージ構成が面白く、強制スクロール面の展開など、バラエティに富んでいていい感じ。ゲームが進むにつれて技能を1つずつ習得できる点、1度クリアしたステージに後で戻ると新たな発見がある点など、いろいろな工夫も見られる。また、キャラクターが妙で愛らしく、不思議な感じがするのも良い。テーマパークのように楽しい1本だよ。(楳田)

7

ハイローラーズ

ポリゴンも良し悪しかな

サターンってじつは結構将棋ソフトが出てるんだけど、盤面から駒まで全部ポリゴン、ってのはこの作品が初めて。ポリゴンで描かれた「歩」がクルクルと回るさまは、確かに新鮮で面白い。……が、肝心の思考ルーチンが遅い。そりゃメガドライブにあった将棋モノよりは速いかもしれないが、64ビット級とうたわれるサターン時代にこのスピードでは評価もそれなりに厳しくなる。ポリゴン表示がCPUの処理速度に影響を与えているのかどうかは定かでないが、駒を置くだけでも手間取るのはね……。強さは普通です。(ロン)

5

意地を買うか? ファンなら買いだ

「ビクトリーゴール」に続き、今度は「グレイテストナイン」が大リーグ版にデータを変更してリニューアル。前作で悔やまれたゲームスピードや、操作性が改善されていて、全体的にバランスが良くなっているのは。ただのデータの入力換えだけではないのは、開発者の意地なのか? でも……正直インパクトに欠けるのは否めないところ。実況ボイスもよく聞いていると、内容とそぐわない面があったりするし。ファンなら「野茂の野球ゲーム」というタイムリーさを買って、押さえておくのもいいかな?(佐伯)

6

とびきりアツい野郎だぜ!!

海外ゲームには当たりとハズレがあるが、これは当たりの部類ですな。主人公が「YEAH!!」とか「WOW!!」とか叫びまくりで、海外ゲームフェチの俺としては、非常にヨダレが垂れまくり。タイム制限なし、絵の美しさ、演出の凝りよう、どこを見てもいい感じ〜(コギャル風)。1ステージが短く、少しずつ遊べるから多忙なヤングでもチリパツッス。ただ、たまにクソ難しくなっちゃうのがちょっとね。パズルを解く脳味噌に、「ソニック」をクリアする反射神経が必要かも。いいゲームを作ろうとしてるのはわかる。(居酒屋)

7

ゲストライターズ

CPUを思い通りに設定

将棋盤や駒をポリゴンで描いてるだけかなと思ったら、CPUが行う攻略パターンを振飛車・居飛車・奇襲の3タイプ、さらに細かい攻略パターンや、守りの種類も加えると、合計33通りもの設定が可能なのは驚かされました。ライバルを想定して攻略パターンを研究するには最適ですね。他に天下統一モードがありますが、もうちょっと派手さがほしいかったです。全体的に洗い、いわゆる実戦的なトレーニングが基本にあるようなので、将棋が強くなりたい人向け。逆に定跡を知らないような初心者には要注意です。(綱島)

6

BGM(応援)がないのが

「グレイテストナイン」と比較すると、不満部分であった変化球の軌道が解消され、野手の動き、返球、走力が格段にスピーディになっている。ただ、野手が利き腕に関係なく返球する部分はそのまま。基本的なシステムが良質な分、そのあたりが粗雑なのは残念である。メジャーの雰囲気という点ではかなりリアルに実現されており、いわゆるBGM(応援)もなく、実況も良い。だが、選手のモデルが「グレナイ」とあまり変化がないのはメジャー通にはちょっと寂しい。せめてピアッザくらいは似せてほしい。(リアル)

7

行くが男の根性

思いコンダラ…試練の道を〜……というフレーズが頭に浮かぶ1本。見た目バステルなゲームの雰囲気とは裏腹に、いわゆる体育会系「特訓」ノリの横スクロールアクションゲームです。そう、自分の限界がそこにあって何度も挑戦して、クリアするとまた限界がある。確かにいいねに作られていて好感は持てますが、心ウキウキとまではいきません。ゲームをプレイするのに、見返りを期待してはいけません。慣性や、ギミック等が作り込まれているのでますますその思いを強くします。根性のある人に。(綱島)

6

★発売予定ソフト

キャラクターファイト
〜ユニバーサル・ウォリアーズ〜

11月22日発売



80%

難

5.66

- サンソフト
- 5,800円(全年齢対象)
- ACT(対戦格闘)
- 無限コンティニュー制
- 1~2人用(対戦)

ネオ・ジオから初の移植作
格闘アクションがサターンに
登場。ボスキャラクターも追加。



ぱっぱらぱおーん

11月22日発売



100%

難

4.33

- エコーソフトウエア
- 4,800円(全年齢対象)
- PUZ(色合わせパズル)
- 無限コンティニュー制
- 1~2人用(対戦)

お子さまにもオススメ?
お絵かきパズルが
楽しめる。お絵かきパズルが
楽しめる。お絵かきパズルが
楽しめる。



おーちゃんのお絵かきロジック

11月17日発売



90%

難

5.33

- サンソフト
- 4,900円(全年齢対象)
- PUZ(ロジックパズル)
- 無限コンティニュー制
- 1~2人用(対戦)

今回はおーちゃんが主役
パズルゲームが主役。お絵かきパズルが
楽しめる。お絵かきパズルが
楽しめる。



女性ユーザーズ

易しくなって楽しさUP

ゲーム全体がちょっと洗めの雰囲気だったせいか、ルーミという強力な(?)キャラを擁しながら、ゲーセンでは人気がイマひとつだったこの作品。改めて、サターンでじっくり遊んでみると、ゲーセンでやりこまなかったことを後悔するかもしれません。技は比較的出しやすいし、アーケードでは敬遠しがちだったCOMの難易度の高さも、サターン版ではだいぶ改善されています。可愛い男の子もいるから女性ユーザーもトライする価値十分? ルーミちゃんを見逃していた格闘ゲームーさん達も、要チェックよ。(ようこ)

7

なんか教育番組調で……

ビジュアル部分はどこをとってもひと昔前の教育テレビ状態。主人公はまるでミルちゃんキクちゃん(?)だし、しゃべりもあの独特の間合い。背景がわりと美しいだけにもう少しオリジナリティがほしかったね。落ちものゲーを横にして陣取り対戦にするとかいった工夫の跡は見えるけど、なんといってもテンポが悪すぎる。玉のスピードが一定なだけに後半は画面が出た瞬間に戦略を考えないと勝ち目がないし、ゲーム自体ものめり込めない。連鎖の爽快感が、もう少し実感できて、わかりやすければ良かったのにね。(かおり)

4

物足りない絵が多すぎるよ

暇さえあれば雑誌を片手にロジックをやっていた私にはうれしいパズルゲーム。時間を忘れてプレイしてしまうほど。ただ「ストーリーモード」でキャラクター1人が出題してくるロジックが10問というのは多すぎ。いくら解いても先に進まない感じでツライです。5マスごとの目印の線は分かりにくいし、マスが増えるとヒントがスクロールして見づらくなるのもちょっと……。それでも一度始めたら止まらないロジック。初心者にはうれしいお助け機能もあって結構遊べるのでは。でもシケた絵は勘弁してえ。(あつこ)

5

ハイローラーズ

いまさらって感じも……

グラフィックと操作感覚の移植度はほぼ完璧なのだが、やはりバツとしない地味な感じがする。必殺技の演出が足りないので、どうも攻撃が多彩とは言えず、対戦しているとある程度パターン化してしまう傾向がある。ネオ・ジオCDほどじゃないが、対戦ごとのロード時間がちょっと長いのもイライラさせられる。1Pモードは、難易度が比較的易くなっているものの、コンピュータにしかできないズルイ超反応があいかわらずあるのは考えものだ。移植で登場するのはいいが、格闘ゲームとしてはイマイチだぜ。(作山)

4

変で楽しいんだけど……

なんか作り手のセンスが見える、変な雰囲気ゲームですな。わざとらしいセリフなんか、ナイスっほい。キャラごとに性能差があるし、同じフィールドでブロックを押し合うっていうシステムもグー。ただし、このシステムであるがために、勝負が早くついちまうんだよね。先に2連鎖、3連鎖したほうが勝ち、なんてことも多い。もうちょい押し合いの駆け引きが楽しめればいいんだけどね。この手のゲームの、一番オイシイ部分が練り込まれてなくて残念至極。それなりに楽しめたりはするんだけどね。(居酒屋)

6

もっと親切さがほしいけど

ゲーム内容は、画面を見たままのロジックパズル。最近のこの手のモノでは任天堂の「ピクロス」があるけど、操作性の良さでは2ボタンだけですべての操作が行える「ピクロス」のほうが残念ながらいい。さらに、試し置きモードや文字情報のチェックもなかったりと、「ピクロス」に比べると全体的にもうちょっと「初心者に優しい作り」を狙ってほしかったところだ。ただし、エディットモードや20×20マスの上級者モードがあるのは、この「おーちゃん」だけなので、上級者にはコッチのほうがやりごたえはあるかも?(ロ)

6

ゲストライターズ

移植度は高いが……

ネオ・ジオの一部ユーザー間で、かなり好評だった格闘アクションの移植。SNKとのクロスライセンスで、ネオ・ジオソフトがサターンで楽しめるようになってくるのはユーザーにとって喜ばしい限りだ。で、肝心の内容だが、デキのほうは完全移植といえるほどに仕上がっているのだが、ゲームシステムがオーソドックスなため、他の格闘ゲームと比べてハデさに欠けるように思える。まあ、2P対戦プレイをする分には十分盛り上がるが……。ネオ・ジオを持っていて、コレを待ってた人なら文句なく買いか。(三吉)

6

まいりました……

一風変わったアクションパズルと聞いて、どんなものなのかと期待していたら、結構普通なんで拍子抜け。肝心のゲームも、話の展開が唐突だし(いきなり変な奴がきて「勝負だあ」の連続ってのもちょっと……)、運の占める要素がかなり強いシステムなのも気になる。スタート時のコマの配置が悪いと、その時点でCPUに勝つのが難しくなっちゃってるし……。あと、コマの色の判別がつきにくく、とっさに判断に遅れると、もう駆け引きどころじゃないって感じ。キャラクターはなかなかへんで味はあるけどね。(高坂)

3

「ピクロス」とは違うのだ

スーパーファミの「ピクロス」とは別物。確かにベースにあるものは同じだが、あちらから入ってきたピクロスistがへたに飛びつくキツいものがある。妙にナチュラルすぎる操作感と見にくい罫線(5マスごとの線)など、プレイ感覚の差が大きいし、20×20マスの時のヒント数字が全部表示されないのは、見づらすぎるぜ。本当にロジックパズルをゲームにしたいだけという感じの内容なのだが、もう少しツメがほしかった気がするな。問題数は多いので、質より量を求める人向けだ。ストーリーモードも蛇足では?(TETSU)

5

発売予定ソフト

オフワールド・インターセプター
エクストリーム

11月22日発売



99%

普

7.0

- BGMビクター
- 9,500円(全年齢対象)
- SHT
- 制限コンテンツあり
- 1-2人用(対戦)



賞金首を追い撃て!

女性ユーザーズ

走りりゃどこも道なのだ

画面はちょっと粗いけど、車体の上下動やジャンプなど、オフロードの醍醐味をオーバーに表し、うまくシューティングに反映してますね。起伏のあるコース(?)も楽しめるし、地雷や敵車の攻撃もさらに楽しく、爽快感はバッチリです。難をいえば操作がちょっと面倒な点。Bボタンで車を走らせつつRボタンで攻撃、ジャンプ滞空時間延長のためにLボタンを、アイテム使用に……ってな具合で全ボタンフル活用なんだもの。あと自機を止めると敵機も止まるってのもちょっと、ね。

8

ハイローラース

何も考えず撃つべし!

ただ突っ走って撃つだけのゲームなのだが、ほとんど何も考えなくていいので、破壊の限りを存分に味わえる。慣れるまでは、操作が複雑(ボタンを全て使うのだ)で敵や地形がゴツチャになって何がなんだか確認しにくい、そこがまたいいのだ。ステージごとのビジュアルも、アメリカのB級SF映画っぽくてノリがいいし、マシンのパワーアップも自由にでき、システム面については問題ない。ただし、対戦は正面から戦うわけではないので、イヤらしい不完全燃焼な対戦になる。そこだけが残念だ(作山)

7

ゲストライタース

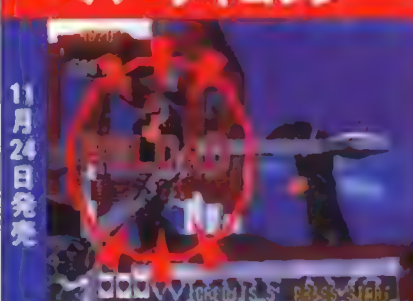
走りが気持ちいい!

3DOで発売された同名タイトルの移植版ですな。一見粗雑なアメゲーっぽく見えるんですが、結構遊びがいのあるものに仕上がってます。最初は引っかけられないように走るので精一杯でも、慣れてきて思うように動かせるようになると、もう気分は「マッドマックス」。ストーリーモードの実写ムービーも画質が綺麗なもので、世紀末な雰囲気(舞台は宇宙だけど)に思いっきり浸れます。ただ、難点を言わせてもらえば、アイテムが多すぎるため、走りよりもアイテム取りがメインになってしまふところ。そのへんが残念です。(高坂)

6

バーチャコップ

11月24日発売

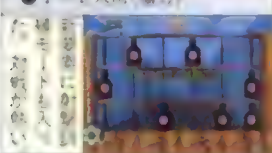


100%

難

9.0

- セガ
- 7,800円(全年齢対象)
- バーチャガン同梱パック
- SHT(ガンシューティング)
- 制限コンテンツあり
- 1-2人用(協力)



銃同梱で発売!!

ああ、快感!

サターン用に新たなオープニングも挿入され、ゲームのデキは想像以上に良かった。まっとうなら絶対できない銃口を人に向ける行為、それがモグラ叩き感覚で楽しめて、単純に爽快で痛快です。アーケードでは重かった銃もサターンではかなり軽くなったので疲れも半減。またゲームの読み込みもステージ中では行われないのでかなり快適ね。惜しいのは最初の銃の照準調整にちょっと時間がかかることくらい。でも、グラフィックもBGMもアーケードのままの雰囲気を楽しめることウケアイ。接待には最適だわね。(かおり)

9

20インチ以上のモニター必須!

パッドやマウスでも遊べるのだが、やはり銃だろう。これがあるとないとじゃ大違い。ゲーム自体は、グラフィックも申し分なく、登場パターンやタイミングが完璧に近く移植されているので、ゲーセンでのテクニックをそのまま生かすことができる。オマケっぽい射撃訓練や「クリア後の遊び(※今は秘密)」もかなり熱いので、極める楽しさも十分だ。ただし唯一の問題はモニターのサイズ。14~16インチだと、当り判定や狙い撃ちがかなり厳しい。大型モニターがないと面白くないかも。これのためにデカいの買うか!? (作山)

9

銃はコスプレにも使える!?

何と言おうとこれは買いた。プレイしてみれば移植のレベルと、アーケード版の完成度の高さにとにかく驚かされる。日本では、イマイチ受けの悪いガンシューティングではあるが、この面白さは本物だ。銃つきバックの値段が7,800円という点も含め、個人的には10点満点のデキと言える。ただし、その楽しさがモニターの大きさなど遊ぶ環境で若干左右される点で1。しかし大型テレビを揃えてプレイするだけの価値は十分。同梱のバーチャガンも軽くて扱いやすい。造形も悪くはないが、改造でもしてみたくなるぜ!? (TETSU)

9

編集部総評

秋もそろそろ最後、いよいよ年末も見えてきた今月は、本命の「バーチャコップ」は外せなさそうだね。22日発売の「X-MEN」も燃えブローはサンプル未着、及び不完全のため次回でやるよ「VF2」も登場だ。

年末年始の大物ラッシュを前に買い控えてる人、もったいないですよ。楽しく遊べる「レイマン」や「はくはくアニマル」は持っていたい。(ようこ)

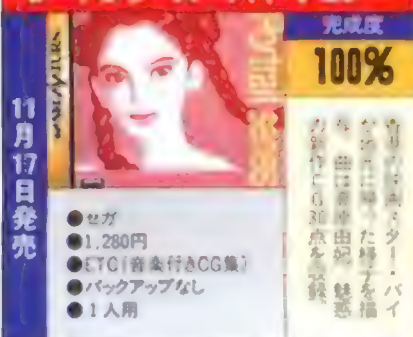
とりあえず「バーチャコップ」は安心買いのAM2研モノでイチ押し。あとは「はくはく」と「インターセプター」。穴場なら「峠」の持つ味も捨て難い。(口)

こんなにガンシューティングが面白かったのか、と実感できる「バーチャコップ」は、ぜひみんなにやってほしいところ。「峠」も結構味があるぞ。(シャム)

新着ソフトチェック!!

バーチャファイターCGポート
レートシリーズ-パイ・チェン-

11月17日発売

完成度
100%

- セガ
- 1,280円
- ETC(音楽付きCG集)
- バックアップなし
- 1人用

シリーズの回を重ねるごとに毎回向上するCGレベルの高さに、とにかく驚かされるのがこのパイ編。バリエーションという点でも、買い物シーン、演武シーン、映画の撮影所のシーン、シャワーシーン(?!など、普段は見えないパイの私生活風景の描写には、シリーズの中でも1、2の満足を得られる内容と替える。欧米人並みの素顔を見せてくれる新しいモデリングをはじめ、いろんな表情を見せてくれるパイ。サラ編同様、ファンでなくとも一見の価値がある。(シャム)

バーチャファイターCGポート
レートシリーズ-総集編-

11月17日発売

完成度
100%

- セガ
- 1,280円
- ETC(音楽付きCG集)
- バックアップなし
- 1人用

始まるといきなり鋭いニラミをきかせるアキラ。最近ではアニメ放映も始まり、主役としてもそのイメージがだいぶ定着してきたアキラではあるが、内容的には演出の創出にかなり苦労した跡がうかがえる。正直なところでは、ジャッキー、サラ、パイ編のCGほど、斬新で鮮烈なCG映像というものは少ないが、これが「VF3」でのアキラの姿(?)とでも思えば、また興味のほどは変わってくるだろう。ノリのいい曲は良いが、肉マンをほおはる姿はアニメの影響かな? (シャム)

次世代

裏技リーグ

NEXT LEVEL SECRET TECHNIC LEAGUE



ハンクオンGP'95

●セガ
●サターン

制限時間をフリーにする

モードセレクト画面でタイムトライアルに合わせた後、ボタンを「右、左、上、下、Z」の順に押し

てから決定すると、時間制限がフリーになる。

(福岡県・中沢信司)



ハンクオンGP'95

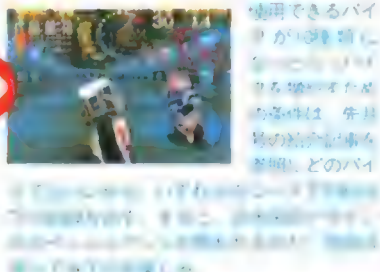
●セガ
●サターン

11台目のスペシャルマシン

使用できるバイクの種類を10種類まで増やしたら、どのコースでもいいから29秒を切るレコードタイムを出す。

すると、これまでのものとは比較にならないスペシャルマシンが使えるようになる。

(福岡県・中沢信司)



レイヤーセクション

●タイト
●サターン

クレジット数を2倍にする

タイトル画面が表示されている時に、方向ボタンの左とL、R、Cボタンを押さえて、そのままスタートボタンでゲームを開始すると、クレジットの数を8（通常は4）に増やすことができる。

(東京都・ダライラマ・19歳)



特定のボタンとスタートでクレジットが2倍に。これなら全ステージクリアにも光明が！



バーチャファイターCGポートレートシリーズ

●セガ
●サターン

音声のモードを変更する

メインメニューが表示されている時に、Xボタンを押さえたままオートプレイを選ぶと、映像はオートプレイのまま、カラオケのサウンドが流れる。

また、同じ要領でカラオケを選ぶと、カラオケ映像+ボーカル入りのサウンドになる。

(宮城県・江口修平・16歳)



サンダーstorm&ロードブラスター

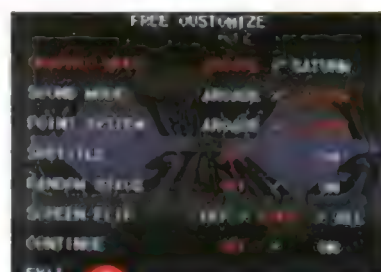
●エグゼコ
●サターン

ステージセレクト他

「サンダーstorm」のオプションで、プレイヤー数を5に設定したら、フリーカスタマイズの画面に入る。そして右の写真のように設定した後、いったんタイトル画面まで戻ったら、X、Y、Zボタンを同時に押す。

すると、成功すれば画面にステージセレクトと当たり（無敵モード）の項目が表示される。ちなみに「ロードブラスター」でも、これと同じ裏技が使えるぞ。

(東京都・波田秀雄)



クエンワークナイト〜バレーボールの大冒険〜

●セガ
●サターン

エンディング鑑賞コマンド

タイトルでボタンを「右、上、左、上、下、上、右、左、上、右、左、下」と押すと、画面に「ENDING」と表示され、エンディングをすぐ見られるようになる。

(秋田県・バコバコアニマル)



●裏技リーグ欄外編「ファイブプロ外伝」のリンク先は「第4のリング」のオプション画面でA、C、X、Y、Zボタンを押さえて、そのままリングセレクトの項目で左右に移動すると、隠された04番のリンク先が表示できる。（群馬県・中井モトキ・16歳）右側に「04」の数字が表示されたリンク先は「見逃し」の項目で左右に移動すると、隠された04番のリンク先が表示できる。（群馬県・中井モトキ・16歳）

●裏技リーグ欄外編「シムシティ2000」【ヘリを撃つ】プレイ中に「取り壊し 除去」のアイコンを選択後、ヘリコプターにカーソルを合わせたら、Lを押しながらAボタンを押すとヘリを撃撃できてしまう。（福島県・青木壮・17歳）←あまりしつこく撃つと墜落・炎上するぞ。8ビット版が



セガ インターナショナル ビクトリーゴール

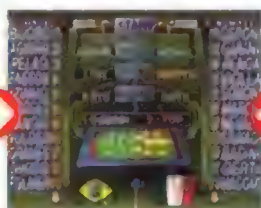
●セガ
●サターン

試合中の音声を変える

いずれかのモードで、試合開始前の旗が表示されている画面の時に、L、Rボタンを押さえたなら、そのままセレクト画面になるまで待

つ。後は普通に試合を始めると、試合中の音声すべてが光吉猛修氏のものになるぞ。

(東京都・片岡晶輝・21歳)



この裏技で、試合開始前の旗が表示されている画面の時に、L、Rボタンを押さえたなら、そのままセレクト画面になるまで待つ。後は普通に試合を始めると、試合中の音声すべてが光吉猛修氏のものになるぞ。



ゴールデンアックス・ザ・デュエル

●セガ
●サターン

簡易セレクトモード

VSモードをプレイしていてどちらかが勝利したら、画面に「~WIN」と表示されている間にポーズをかけてLボタンを押す。

すると、次の対戦での使用キャラ選択ができる「セレクトモード」に入れるのだ。

(神奈川県・カイナ・18歳)



VSモードでキャラを選択したら、再び「~WIN」と表示されている間にポーズをかけてLボタンを押すと、1度のプレイで次の対戦で、時間を節約したい時に、



信長の野望・天翔記

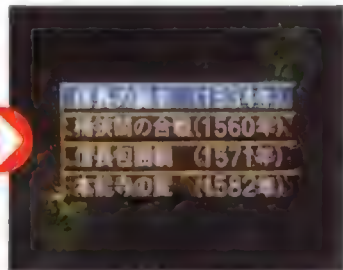
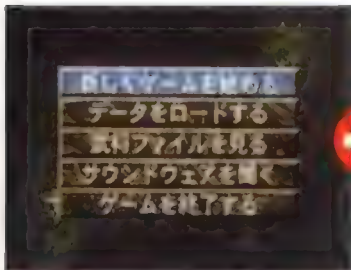
●光栄
●サターン

新たなシナリオ

最初にメニュー画面で「新しく始める」を選んだら、Rボタンを押さえる。そして、そのままX、Z

ボタンを押すと、新シナリオ「本能寺の変」が追加される。

(東京都・荻野卓・21歳)



歴史上あまりにも有名な「本能寺の変」のシナリオが追加される。開始時刻は1582年。



出たなツインビーヤッホー/ DELUXE PACK

●コナミ
●サターン

2つのコナミコマンド

「ツインビーヤッホー」のプレイ中にポーズをかけたなら、ボタンを「上、上、下、下、左、右、左、右、B、A」の順に押してから解除すると、1度だけ無条件でフルにパワーアップできる。

また、同じ要領で「上、上、下、下、左、右、左、右、A、B」の順に押すと、ポーズ解除と同時に強制的にミスになる。

(愛知県・TCDP・20歳)



「ツインビーヤッホー」のプレイ中にポーズをかけたなら、ボタンを「上、上、下、下、左、右、左、右、B、A」の順に押してから解除すると、1度だけ無条件でフルにパワーアップできる。また、同じ要領で「上、上、下、下、左、右、左、右、A、B」の順に押すと、ポーズ解除と同時に強制的にミスになる。



出たなツインビーヤッホー/ DELUXE PACK

●コナミ
●サターン

ステージセレクト

「出たな!! ツインビー」および「ツインビーヤッホー」のプレイ中に以下の条件を満たすと、タイトル画面でステージセレクトが可

能になる。

なお、この裏技はバックアップデータを消さない限り有効だ。

(東京都・ツインビーム)

出たな!! ツインビー



設定はどんな状態でも、いいから、コンティニュー回数を3回以上抑えて最終ステージをクリアする。クリアすると、タイトル画面でステージセレクトが可能になる。

ツインビーヤッホー!



「ツインビーヤッホー」のプレイ中に以下の条件を満たすと、タイトル画面でステージセレクトが可能になる。



マスターズ 遙かなるオーガスタ

●T&Eソフト
●サターン

デモメニュー

方向ボタンの右とX、Zボタンを押さえたままリセットをかけたなら、そのままボタンを離さずに待っているとビジュアルが自由に見られる「デモメニュー」になる。

(東京都・斉藤高尾・18歳)



「マスターズ 遙かなるオーガスタ」のプレイ中に方向ボタンの右とX、Zボタンを押さえたままリセットをかけたなら、そのままボタンを離さずに待っているとビジュアルが自由に見られる「デモメニュー」になる。

裏技大募集!

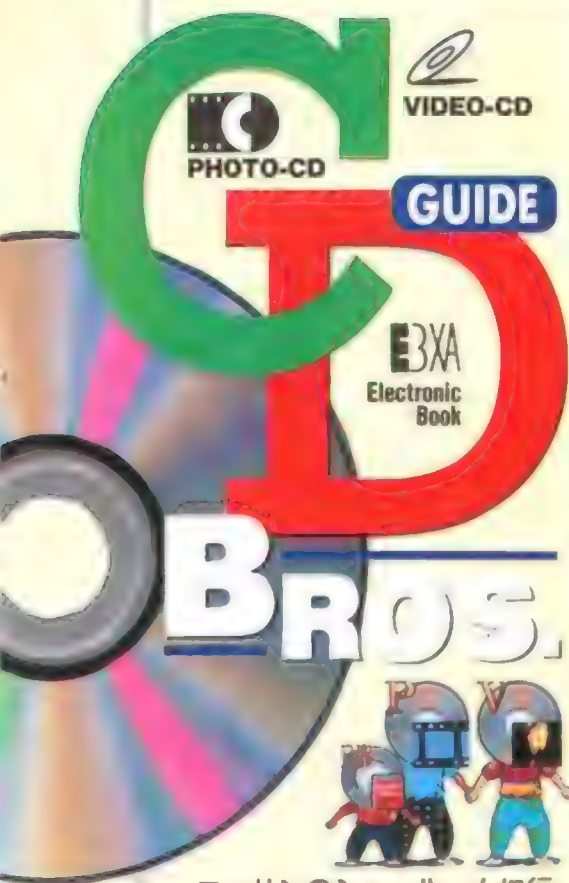
●次世代裏技リーグでは、セガ関連のハード(セガサターン、スーパー32X、メガドライブ、メガCD、ゲームギアなど)の裏技を募集しています。ハガキの裏(封書可)に、ゲーム名と機種、発見した裏技の内容、ほしいソフト名をわかりや

すく書いて、下記の宛先まで送ってください。同じ内容の裏技が多数送られてきた場合は、早く届いて解説のすぐれてい

〒103 東京都中央区日本橋浜町3-27-6 平田ビル2F ソフトバンク株
「セガサターンマガジン」編集部 「次世代裏技リーグ」係まで

| | |
|--------|------------------------|
| 64ビット級 | セガサターンソフト2本&図書券5,000円分 |
| 32ビット級 | セガサターンソフト1本&図書券3,000円分 |
| 16ビット級 | 編集部特製テレカ&図書券1,000円分 |
| 8ビット級 | 編集部特製テレカ |

※セガサターンソフトのかわりに、同本数のメガドライブソフトをご希望されてもかまいません。また、ゲームギアソフトをご希望の方は、セガサターンソフト1本につきGGソフト2本相当とさせていただきます。なお、ほしいソフト名は第3希望までお書きください。



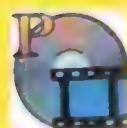
ニッサンのショールームに行ったら、ビデオCDをバリバリ再生しているセガサターンを見つけうれしくなった、なんて体験をした人いませんか？ 家でも活躍させてね。

このページに紹介されているソフトは



ビデオCD

●ムービーカード、またはビデオCDデコーダーを装着したセガサターンとV・サターンでプレイできます。ハイサターンは標準対応。



フォトCD

●フォトCDオペレーターを使ってシステムを読み込ませたセガサターンとV・サターンでプレイできます。ハイサターンは標準対応。



電子ブック

●電子ブックオペレーターを使ってシステムを読み込ませたセガサターンとV・サターン、ならびにハイサターンでプレイできます。



秋の夜長名作選1 チャップリンの黄金狂時代 1922年度完全版



ビデオCD・シネマ

- ◆シネマサプライ
- ◆11月10日発売
- ◆3,800円(2枚組・81分)



嵐の山小屋で、空腹のあまり靴をゆでて食べてしまう映画、といえは思い出す人もいでしょう。

映画、カラオケ、アニメ、HOW TOものなど、多彩なジャンルで130本以上のビデオCDタイトルを発売しているシネマサプライから、秋の夜長にピッタリの、古きよき名作映画選4本が同時にリリースされる。

その1本は、あの喜劇王チャップリンの「黄金狂時代」。金鉱脈を求めて人々がアラスカへと繰り出したゴ



「わちふいーと」とは耳慣れぬ言葉だが、この大きな「おめめ」のネコは、雑貨や絵本などで見覚えのある人も多いのでは。

このネコのダヤンが、ヨールカの魔法にかけられ、不思議の国「わちふいーと」にやって来た……そんなファンタジックな物語をフォトCDに収録。絵本をサターンの上で開くようにして、ダヤンの冒険を觀賞しよう。



フォトCD画集

- ◆グラムス
- ◆発売中
- ◆3,800円

問い合わせ先：03-5722-5151



絵本や雑誌などに載る「わちふいーと」が暮らしのなかで「わちふいーと」をここでダヤンといふ人な不思議な体験をする。女性やお子様におすすめの1本。



ールドラッシュの時代、我らが小さな英雄チャップリンもヒョコヒョコと例の足どりで雪山へと向かう。愛と笑いとペースに溢れる本作を、安価に所有する絶好の機会だ。

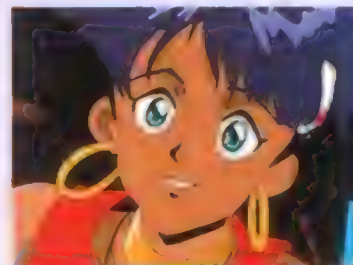
他にも3作品が同時発売

- ・オペラ座の怪人 (1925年・アメリカ)
- ・シラノ・ベルジュラック (1950年・アメリカ)
- ・落ちた偶像 (1948年・イギリス)



マルチナティアVol.1 いよいよ発売!

「ふしぎの海のナディア」の魅力を残すところなくつめたビデオCDデータ集、「マルチナティアVol.1」(ガイナックス/6,800円)。ちょっと制作が遅れてたけど、11月10日に発売決定！首を長くして待っていたファンもこれで安心、てとこかな。Vol.2、3も今冬発売予定だって。



ナディアの表情集など、いろんなデータを好きなように引き出せる完全保存版。

プリメーラ・プリメーラカミノのビデオCDをプレゼント

日産自動車が新車販売にセガサターン&ビデオCDを活用しているというニュースは先月号でお伝えしたけど、今月は実際にディーラーで使用しているプリメーラ、プリメーラカミノのプロモーション用ビデオCDを2枚組で5名様にプレゼント。「走り」や「スタイル」「メカニズム」などを確かめてね。住所・氏名・年齢・職業・電話番号、このコーナーの感想を明記し、「日産P」係まで(12/8消印有効)。



プレゼントの応募・意見はこちらへ

〒103 東京都中央区日本橋浜町3-27-6
平田ビル2F ソフトバンク
セガサターンマガジン編集部
「CD BROS.」係

Present For Readers From SEGA SATURN MAGAZINE

セガサターンマガジン 読者プレゼント

1 セガサターン 対応ソフト

あなたが希望するソフトを1本プレゼントします。ただし、対象となるソフトは、'95年12月7日までに発売されたセガサターンソフトに限らせていただきます。上記に該当しない商品名を記入の場合、またソフトの年齢制限に抵触する場合は無効とします。※ご希望のタイトルが入手不可能な場合は、編集部より改めて別の希望をうかがいます。ご了承ください。

20名



2 「天地無用!」ソフト

提供
ユーメディア



3名

天地ファンなら絶対「買い」だね。ユーメディアさんから特別に3名様にプレゼント。18歳未満の人は応募できないから注意してね。

3 SNKカードホルダー& ダイアス外伝クリアケース

10名



非売品/提供
サイトロン

名刺やテレカ、キャラクターカードなんかを入れるのにちょうどいいサイズのカードホルダーと、あると便利なクリアケースをセットで。

●応募のきまり●

アンケートにお答えいただいた方に抽選で以下の商品をプレゼントします。本誌添付のハガキに、アンケートの答えと、お名前、生年月日、住所、電話番号、希望の商品番号と商品名(ゲームソフトの場合はタイトル)を書いて応募してください。

ご了承ください。記入が不十分なものは無効になります。締め切りは12月8日(当日消印有効)、発表は本誌12月22日号の誌上で行います。※商品によっては発送に時間がかかりますが、発表後2カ月たっても未着の場合は編集部にご連絡ください。(TEL 03-5642-8185)

4 アニメ版 「バーチャファイター」ポスター

10名

テレビ東京系列で10月9日より放送されている「バーチャファイター」。君はもうアキラに会ったかな?



3名



非売品/提供
AM2研

非売品/提供 カプコン

実写版の春麗の太股もいいものだと思う、今日この頃だが……。そう思わない?

5 「ストリートファイター RBOF」テレカ

6 「将棋まつり」のぼり&テレカセット

3名

非売品/提供 セタ

祭りといえば「のぼり」。だからミニのぼりをプレゼント。テレカもオマケにつけましょう。

7 「ぷよぷよ通」&「魔導物語A」ポスター

非売品/提供 コンパイル

全国100万人のアルファンの皆様に。ぷよ通と魔導のポスターをセットで。

5名



注: 雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選した方は本号の他の懸賞に当選できない場合があります。

10月号読者プレゼント当選者

①お好みセガサターンソフト (20名)

神奈川県・桜井亮輔、三重県・堀江勝彦、宮城県・鈴木かおり、北海道・谷川佐由利、滋賀県・奥村明美、福岡県・倉持兼道、香川県・下田武則、兵庫県・三浦明仁、大阪府・香島満、岩手県・作 康正、東京都・新城真希、長野県・橋谷正徳、秋田県・木塚尚澄、茨城県・室田健児、富山県・糸田利行、東京都・辻村結子、和歌山県・片岡充智、埼玉県・松崎英、静岡県・軒拓孝治、東京都・山脇太一

②カプコン Tシャツ (10名)

福岡県・北宮恵子、岡山県・名雪豆、東京都・玉田光之、東

京都・藤井栄司、大阪府・村野誠紀、大阪府・中村洋子、石川県・山岸晃大、愛知県・中川智樹、京都府・西川広樹、京都府・大島邦宏

③ペーパーチャオハガキ&バーチャステッカー (5名)

長野県・田岡繁、香川県・佐藤幸也、神奈川県・小林義人、和歌山県・長友昌樹、群馬県・竹田昭裕

④「ガンバード」テレカ (1名)

三重県・梅谷礼子

⑤「バンツァードラグーン」海外ポスター (3名)

大分県・石河有紀子、三重県・後久鮎子、山口県・山川健太郎

⑥「バーチャファイター2」リアルフィギュア全キャラセット (1名)

香川県・曲原伸一

INFORMATION

昨年11月22日のセガサターンの発売以来、早くも1年。年末に向けてますます盛り上がるセガサターンの状況をふまえ、本誌も次号から、いよいよ月2回刊へ突入! これまで以上にパワフルな誌面を展開していくつもりなので、今後ともよろしく!!

セガサターンマガジン

12月8日号は11月24日発売です

本誌の内容に関するお問合せは
03-5642-8185

平日の午後4時から6時まで
※ゲームのヒントや裏技についてはお答えしません。

STAFF

編集長 近藤 裕/副編集長 西村 亨/編集 石坂英作 永田洋子 千葉保弘 長谷 守
黒谷慶大/編集協力 石壁三千穂 政綱大介 山田朋一(ヘッドルーム) 藤森英明 福元徹也
(ターニングポイント) 田中 茂(メディアミックス)/アシスタント 小菅 誠 北山貴代/
ライター 折原光治 佐々木功一 小林 仁 戸塚井一 作山哲広 窪田 剛 渋谷洋一 柳
田理子 青山ようこ 梶原 智 岡崎栄子 川口 一 鈴木 剛 宮田公彦 まさ 杉本稔司
香月貴彦 鈴木敦子 さいとうよしこ/レイアウト 渡辺 縁 村田雅英 中沢 学 黒川修
二 加藤勇二 塩住太郎 湯川安芸子 篠原亜希 山口浩司 しのらんど 白勢房枝(部編) 藤
藤瀬典夫 藤澤久美子(スタジオ・ビー・フォー) 松田 拓/フォトグラフ 鬼頭栄次 大屋
哲男 大金 彰 新井英一 小林士薫 田中修一/イラスト 八重樫彩蔵 小島伸行 吉村勇
子/Special Thanks MEGA FORCE (France)/写植 ケイズグラフィック 大洋
プロ/校正 フィールドアップ/印刷 大日本印刷株式会社

●編集部では、本誌で執筆してくれるライターを募集しています。ハードや音楽など、専門分野に精通している方は特に歓迎します。ゲームの紹介原稿と(方法は自由)履歴書を編集部にお送りく

ださい(東京近郊にお住まいで、編集部に来られる方に限ります)。採用の場合は編集部よりご連絡します。ご応募後1カ月たっても連絡がない場合は、不採用と了解してください。



速い巻




株式会社 タイムワナー インタラクティブ

〒101 東京都千代田区岩本町2-1-15

カスタマーサービス: 03(3865)2988(月)~(金)10:00~17:00(祝・祭日除く) ※ゲーム内容に関するお問い合わせはご連絡ください。

このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGA SATURNおよびは株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGA SATURN専用の周辺機器、ソフトウェアを表すものとしてその表示を承認したものです。

の勝ち!



TIME WARNER INTERACTIVE'S

Virtua Racing™

バーチャレーシング セガサターン
12月22日発売決定!!

希望小売価格5,800円(税別)

©SEGA 1992 ©SEGA/ TIME WARNER INTERACTIVE92,95



中画面は
制作中のものです。

『いつものテレカキャンペーン』実施!! 詳しくは商品に入っているマニュアルを見てね!

SEGA™



**NOMO
登場!**

この秋、
ゲーム球界を竜巻がおそそう!

野茂英雄

**World Series
BASEBALL**



© MLBPA MSA

© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1995



© MLB 1995



野茂英雄 World Series BASEBALL 11月17日発売予定 5,800円

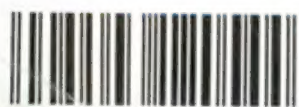
あの「グレイテストナイン」が大リーグ版としてリニューアル/パワフル&スピーディな大リーグ野球をテクスチャーマップとポリゴンを駆使し、余すところなく再現。またメジャーリーグ28球団と選手はすべて実名、もちろん、我らのヒーロー野茂もトルネード投法をひっさげて'95年度版最新データで登場。プレイオフやワールドシリーズも忠実に再現、リアルな英語実況も迫力満点だ。



●表示価格は消費税抜きの標準小売価格です。

株式会社 セガ・エンタープライゼス 〒144 東京都大田区羽田1-2-12 お客様相談センター
☎0120-012235 受付時間 月～金 10:00～17:00(祝祭日除く)

すこいソフトは、セガサターンから
SEGA SATURN
セガサターン 好評発売中



Printed in Japan

T1005503120544

雑誌05503-12

セガサターンマガジン 12月号 1995年12月11日発行 (毎月11日発行) 1995年12月11日発行 発行人・橋本五郎 編集人・石田 裕 発行 ソフトバンク株式会社出版事業部 〒103 東京都中央区日本橋馬場町 3-42-3 電話 03・5642・8100 編集部 03・5642・8125 定価540円(本体524円)